Tot. 275

NBGI扬威迪拜，《铁拳》、《灵魂能力》新作亮相！

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

— 强作袭来 —

幻境神界

大天使的崛起

系统+流程攻略+收集要素图文指南

这样的人气没问题吗？

探访游戏背后的故事

前线狙击

铁拳TT2

梅露露的工作室

艾兰德的炼金术士3

质量效应3/无名英雄2

潘多拉之塔

— 特别企划三连发 —

五年来的最强E3展！

E3 2011精彩前瞻

谁动了我的账户？

由PSN事件引发的个人信息安全思考

游戏动漫

特别大搜查

研究中心

LIMBO

第2次机战Z 破界篇

特快专递

COD BO最新DLC

VR网球4/雷神托尔

2011.6A

定价：RMB 12.00

ISSN 1008-0600

9 771008 060006 11>

Gamehalo 火速评测 COD BO最新地图包Escalation

扫雷行动 第一圣殿骑士&少女巡航机X | 下载游戏介绍 爆裂无敌番外王HD

新作影像集锦 尘土飞扬3 | 狂野西部 大毒枭 | 漆黑2 | 塞尔达传说 时之笛3D

本期赠品

Gamehalo DVD +漫画英雄对Capcom 3 精美海报

北京靓瑞全游戏机商店 | 呼和浩特洋峰游戏 | 石家庄金龙游戏 | 沈阳小陆游戏 | 大连阳光电玩 | 长春金卡王电玩 | 哈尔滨天乐电玩 | 上海桥毅电玩配件直通车 | 南京新世界电玩 | 宁波海曙悦动计算机
杭州次世代电玩 | 无锡晶盛电玩 | 济南数码引擎电玩 | 合肥协昌科技 | 重庆九天胜科技 | 成都正中信耗材 | 贵阳鑫鑫电玩 | 昆明快乐游戏联盟 | 郑州三利电子 | 武汉新德利电玩 | 乌鲁木齐海胜电器
西安天龙电玩 | 兰州格林电玩 | 太原星际电玩 | 银川百川耗材 | 西宁智力王电玩 | 广州水无月电玩 | 深圳梦天堂电玩 | 佛山NO.1度游岛 | 长沙恒源电玩 | 南昌火爆电玩 | 福州聚友电玩 | 南宁鸿立电玩

北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店

http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com

服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315

拥有北通 娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

强作袭来 MASTERPIECE

幻境神界 大天使的崛起

这样的人气没问题吗？——探访游戏背后的故事 4

《幻境神界 大天使的崛起》攻略 9

总第275期 6A

COVER STAFF

封面用图：《梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士 3》

封面设计：一刀

©GUST CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED

焦点 3

PS电玩大本营 21

游戏情报站 22

黄金眼 28

排行榜 30

前线狙击 32

新作短波 46

特别企划 50

游戏情报站要闻

《刺客信条 启示录》揭开系列最大谜题 22

《战地 3》、《质量效应 3》登陆掌上平台 22

MMV 与 AQI 今年十月合并 23

《DQ》25 周年，罗德三部曲登录 Wii 25

前线狙击

梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士 3 32

质量效应 3 36

无名英雄 2 40

铁拳 TT2 42

潘多拉之塔 44

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

读编交流 EDITOR & READER

读编往来 108

小编寄语 114

天下聚会 116

发售表 118

游风艺苑 120

实用技术 GUIDE & FAQ

特快专递 65

软硬兼施SP 72

研究中心 77

游戏进行时 88

特快专递

COD BO 最新 DLC 65

VR 网球 4 68

雷神托尔 70

研究中心

LIMBO 77

第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇 80

游戏文化 GAME & CULTURE

多边共享 91

特别企划 94

魅女SHOW 99

怀旧殿堂 100

中国力量 102

指间方圆 104

自由谈 106

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

收 藏 者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

钢铁潜艇 光盘
极品飞车 亡命天涯 光盘
塞尔达传说 时之笛 3D 光盘

ARC

铁拳 TT2 42

MD

魂斗罗 铁血兵团 100

PS3

COD BO 65 光盘
VR 网球 4 28 68
变形金刚 月之暗面 49
尘土飞扬 3 光盘
二进制领域 光盘
高空跳伞 光盘
横冲直撞 旧金山 光盘
幻境神界 大天使的崛起 9 28
极品飞车 亡命天涯 光盘
狂野西部 大毒枭 光盘
雷神托尔 28 70
梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士 3 32
漆黑 2 光盘
世纪之石 光盘
外域 29
无名英雄 2 40
伊甸之子 49
英雄不再 危险地带 光盘
质量效应 3 36

PSP

Wei β Schwarz 46
奥丁之枪 魔枪军神和英雄战争 光盘
第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇 80
高达回忆 战争的记忆 46
快盗天使 47
女神异闻录 Persona 2 29
圣骑战史 光盘
武装神姬 战斗大师 MK2 47
星座彼氏 冬季篇 89
战国 BASARA 编年史英雄 光盘
最后的约定物语 29 90

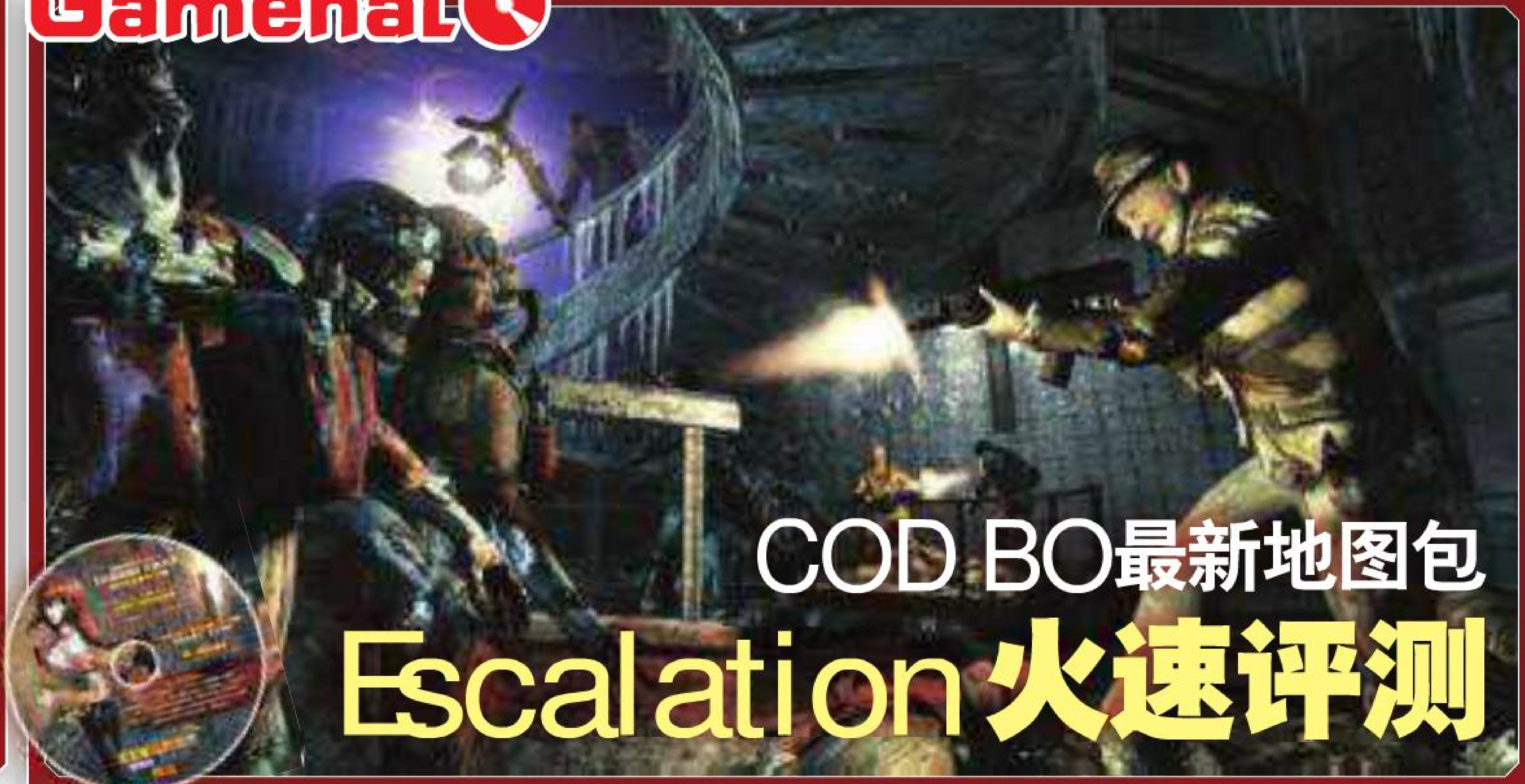
Wii

地球探索者 48
高空跳伞 光盘
极品飞车 亡命天涯 光盘
潘多拉之塔 44 光盘

X360

COD BO 65 光盘
LIMBO 77
VR 网球 4 28 68
爆裂无敌番外王 HD 29
变形金刚 月之暗面 49
尘土飞扬 3 光盘
赤刀真 光盘
第一圣殿骑士 29 88
二进制领域 光盘
高空跳伞 光盘
横冲直撞 旧金山 光盘
幻境神界 大天使的崛起 9 28
极品飞车 亡命天涯 光盘
狂野西部 大毒枭 光盘
雷神托尔 28 70
漆黑 2 光盘
世纪之石 光盘
外域 29
伊甸之子 49
质量效应 3 36

Gamehalo



本期光盘精选内容

游戏试玩

COD BO最新地图包
Escalation 火速评测

下载游戏介绍
爆裂无敌番外王HD

扫雷行动

第一圣殿骑士
少女巡航机X

特别收录

近期热门游戏动漫推荐
国内团队出品
震撼CG短片欣赏

新作影像集锦

赤刀真
二进制领域
COD BO
狂野西部 大毒枭
漆黑2
尘土飞扬3
横冲直撞 旧金山
圣骑战史
奥丁之枪 魔枪军神和英雄战争
塞尔达传说 时之笛3D
极品飞车 亡命天涯
英雄不再 危险地带
潘多拉之塔
世纪之石
战国BASARA 编年史英雄
高空跳伞
钢铁潜艇

电影前线

众神之战／变形金刚3 月之暗面
魔鬼的替身／蛮王柯南

ENDING SONG

零 - shizuku -
OVA《.hack／／Quantum》主题曲

本期光盘特别附赠

UCG274游风艺苑作品

您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/PXZQXLHhwng/
密码：B9D43S7B3G

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①幻境神界 大天使的崛起	UTV Ignition Entertainme②	动作③
④多机种	エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン⑤ ⑥	日版
	2011年4月28日⑦ 1人⑧	7600日元⑨
	对应机种为PS3和X360⑩ ⑪	对应玩家年龄：12岁以上

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：吕呈尧 马 骏
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健 颜 君 王锐愚 江 浩 龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙聘广告有限公司
广告热线：18819139019
广告许可证：甘工商广字:6200004000031

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2011年6月1日
定　　价：人民币12.00元

文 星夜&纱迦 美编 一刀

NBGI扬威迪拜，铁拳、灵魂能力新作亮相！

5月11～13日期间，NBGI别出心裁地选择在迪拜召开“Level Up Dubai 2011”记者招待会。此次发布会内容充实，几乎可称之为提前到来的“E3展前发布会”。NBGI不仅公布了《灵魂能力V》，还公开了令人意外的CG电影版《铁拳 血腥复仇》。NBGI众多大作发售日也正式确定。

《灵魂能力V》2012年发售

4月下旬，NBGI的官网放出了一个神秘的倒计时页面，倒计时预定于5月12日凌晨1点结束。不过在5月11日中午的迪拜发表会上，这款神秘新作已经浮出水面，它就是著名刀剑格斗游戏“《灵魂能力》系列”的新作——《灵魂能力V》。

《灵魂能力V》的故事设定于4代故事结束后的17年，这意味着游戏的出场人物将大换血。故事紧接4代，系列故事的关键——灵剑和邪剑依然健在，只是样子发生了变化。在发表会上公布的影像里，首先出现了4代结局里西格飞与噩梦的对决，接着出现了系列人气角色希腊女战士索非蒂亚高举邪剑的镜头。之后镜头一转，出现了本作的新主人公Patroklos。这名角色是索非蒂亚的儿子，其武器和母亲一样都是剑和盾。

官方还公开了另外一名拿大剑的角色，目前已经确定这名角色是否就是历代的主要角色西格飞。据官方表示，本作的系统会和之前有所变化，出场角色也有较大不同。游戏同样支持网络对战，并将努力改善联机品质。同时官方确认本作也会有来自其他作品的客串角色，但目前还不能透露更多的情报。

《灵魂能力V》定于2012年发售，对应机种为PS3和X360。

NBGI本财年大作计划公布

NBGI的财报也在发布会期间公布，在截至3月31日的上个财年，Bandai Namco集团的经营状况大幅改善，实现了18亿日元的净利润。该财年期间《铁拳6》销售115万套，《火影忍者 终极忍者风暴2》达110万套，《奴役》销售73万套。NBGI预计本财年将发售26款PS3新作，PSP为25款，NDS和3DS分别为14款和17款。本财年NBGI几乎是完全放弃了Wii，Wii新作数量只有1款。Bandai Namco集团预计本财年纯利将会大幅提高333%，达到80亿日元。

- 《皇牌空战 突击地平线》确定10月11日发售美版，欧版为10月14日，本财年全球目标销量150万套。3DS的《皇牌空战3D》可能会在E3展公布。
- NBGI计划本财年内推出《噬神者》新作，目标销量50万套。
- 据日本媒体报道,PS3《无尽传说》有望于8月初发售，NBGI表示本作目标销量为40万套。
- 《山脊赛车 无限》将于2012年同时登陆PS3/X360。
- NBGI发行的动作射击游戏《天旋地转》计划2012年2月10日发售。
- 《黑煞》团队开发的PS3/X360 FPS新作《尸横遍野》将由NBGI与英国Codemasters联合发行，计划2012年发售。
- 代号为“Dragon Ball Game Project AGE2011”的《龙珠》新作将于今年秋季在PS3/X360上推出。
- 《黑暗之魂》日版率先于2011年9月发售，美版将于10月发售。本作收藏版包含画册、迷你攻略本、游戏制作幕后花絮等内容，采用金属盒包装，售价仅为59.99美元，与标准版相同，但是收藏版为限量发行，先订先得。
- 《装甲核心V》美版由NBGI发行，预定2012年初发售。

■天旋地转

■ Dragon Ball Game Project AGE2011

■山脊赛车 无限

■黑暗之魂

CG电影版《铁拳 血腥复仇》今夏公映

这次NGBI发布会最令人意外的新作是CG电影版《铁拳 血腥复仇》(Tekken Blood Vengeance)。之前好莱坞拍摄的真人电影版糟糕得就连《铁拳》制作人原田胜弘也不愿承认它是《铁拳》，而这次的CG电影版将更符合游戏原作风采，而且会上映3D版。本片将从夏季开始在北美首映，日本将从9月3日开始公映。电影版延续了游戏版的世界观，将会是一部“悬疑动作电影”。以往“《铁拳》系列”开场CG动画的制作厂商Digital Frontier负责本片的CG制作，确保让玩家看到原汁原味的《铁拳》电影。该片导演是Digital Frontier的毛利阳一，剧本是《攻壳机动队》的佐藤大。

来说个故事吧，
那是距今三十六万……
不对，一万四千年前吧？
……算了
对我来说，这就如同昨天才发生似的
但对于你们来说，可能是 2010 年 9 月的事情

文 纱迦 美编 anubis

这样的人气没问题吗？

——探访《幻境神界 大天使的崛起》背后的故事

そんな装备で大丈夫か？（这样的装备可以吗？）
大丈夫だ、问题ない（放心吧，没问题！）

2010 年 9 月，上面这两句话突然间在东亚游戏圈里迅速窜红，由此衍生出来的“这样的〇〇可以吗？”句式成为玩家的口头禅。即使是不懂日语、对日式游戏完全不感兴趣的玩家，也知道“大丈夫、萌大奶”这句台词，而这个“萌大奶”正是日语“问题ない”的谐音。随着这两句话的走红，始作俑者《幻境神界 大天使的崛起》也成为了红极一时的人气游戏。

{“大丈夫、萌大奶”的秘密

[名台词的典故]

《幻境神界 大天使的崛起》的原名非常怪异。El Shaddai 是希伯莱语里“全能之神”的意思，Ascension OF The Metatron 则有“大天使升天”的含义。而游戏的风格和名字一样怪异。这款由 Ignition 发行的游戏最早于 2010 年春在日刊《FAMI 通》上公布，随后在当年 5 月的 E3 展上展出了宣传影像。当时已有部分欧美媒体注意到游戏的怪异风格，但总的来说游戏并未引起较大反响。

随着在日刊上不断放出情报，游戏在日本开始受到部分玩家的关注，不过最早玩家关注的是主人公伊诺克的那张脸，相信看过最早官方图的人一定都会对其留下深刻的印象。而到了 9 月，随着东京游戏展的开始，当初游戏的宣传影像终于引发了巨大的轰动，其原因也正是这两句脍炙人口的台词。当然光看这两句话你不会有什么感觉，必须结合宣传影像来看。

在这段影像中，游戏的主人公伊诺克身披盔甲准备出发，这时路西法对他说：“这样的装备可以吗？”伊诺克自信满满地回答：“放心吧，没问题！”然后伊诺克很酷的一个高空跳水，来到地面上与敌人作战，但不到 1 秒钟就被敌人轰杀至渣，身上的盔甲也被打得粉碎。

之后在神的安排下时间倒流，又回到伊诺克跳崖之前。路西法又问了一句：“这样的装备可以吗？”这回伊诺克的回答是：“一番いいのを頼む。”（请给我最好的。）有了新装备的伊诺克有如换了一个人似的，开始痛快地畅扁敌人。

游戏正式版里也收录了这段剧情，只要开始新游戏很快就会看到。很难解释为何这么一个视频会受到日本网民的狂热追捧，总之当人们回过神来的时候，网上已经充斥着对这段视频的赞美之词。在日本著名视频网站 NICOVIDEO 上，该段视频早在 6 月 23 日就被上传，从 9 月下旬开始人气狂飙，截止 9 月 30 日凌晨两点，该段视频的播放次数便已超过 100 万，到 11 月 9 日这个数字更是突破 300 万大关，可谓相当惊人。还没有见识过这两句经典台词的人，不妨找来游戏自行体验一番，看看你能否理解这其中蕴含的魅力。

2010 年 12 月，“そんな装备で大丈夫か？”获得了日本网络流行语大赏 2010 的金赏。参加大赏投票的人数高达 18 万 8427 人，足以说明这句名台词的人气之旺。

■这就是引起玩家关注的那张最早公布的脸。

[红遍网络的原因]

《幻境神界 大天使的崛起》因为一句“大丈夫、萌大奶”红遍网络，这其中NICOVIDEO的推广当属头功。但平心而论，如果单凭NICOVIDEO，还不足以让其爆红，事实上游戏走红的原因是多方面的。

· Capcom

本作最初于E3上公布，加上怪异的英文标题，一度让人误以为是美式动作游戏。但实际上游戏是根正苗红的日式动作游戏。本作的发行商是Ignition，而实际制作团队中有部分前Capcom的员工，其中的代表人物便是竹安佐和记、木村雅人，这两人都曾经参与过《鬼泣》和《大神》的制作。在日式动作游戏匮乏的现在，本作经日本媒体报道之后，立刻成为不少玩家关注的焦点。

· 2chan

2chan是著名的日本匿名贴图站，以ACG相关的题材而闻名，又名ふたば☆ちゃんねる，因此又被称为双叶。在“大丈夫、萌大奶”走红之前，本作最受人关注的是主人公伊诺克那张很难用语言形容的脸，这张脸引发了2chan上的不少人用户关注，出现了大量的相关改图，间接推动了游戏的人气。2chan可谓本作人气的起源。

· 同人

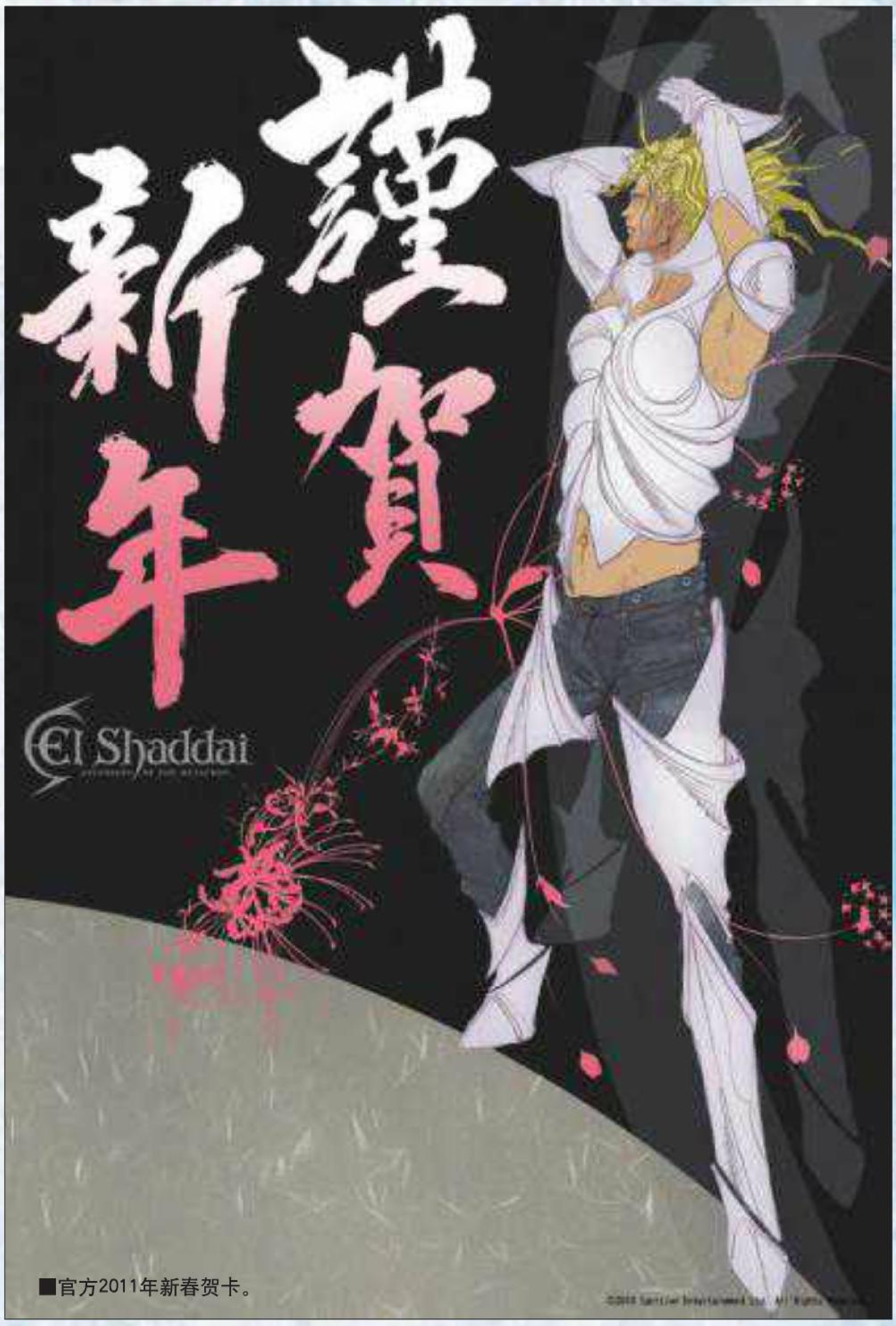
Pixiv是非常著名的同人画、插画作品分享站点，以日本作者为主，也有海外作者加盟，如今在ACG同人圈中可谓无人不知。在TGS开始之后，随着本作的走红，Pixiv上也开始出现大量相关的同人创作。由于故事的两名主人公都是男性，加上游戏中又有一些暧昧的情节，因此本作走红后吸引了大量女性。

· 题材

游戏的名称来自于希伯莱语，实际游戏以旧约圣书为背景，与宗教神话密不可分。游戏中出现过的天使，包括路西法、Metatron等等均是以宗教神话为题材的游戏中常见的角色，因此也受到了喜爱此类游戏的玩家的关注（如《真 · 女神转生》的粉丝）。

· 品质

本作在TGS上展出了试玩版，受到很高的评价。游戏的画面带有强烈的美术风格，令人看过之后久久难忘。正常关卡中还掺杂着平台动作游戏的关卡，可谓别出心裁。而游戏核心的动作要素也做得中规中矩，再加上引发轰动的人设和台词，自然引发了玩家的强烈关注。本作因此在2010年的东京游戏展上夺得了未来部门的大赏（即业界期待游戏）。



■官方2011年新春贺卡。

主推手：NICOVIDEO

毫无疑问，本作走红的最大原因就是NICOVIDEO，这是NICOVIDEO缔造的又一传奇。

NICOVIDEO在日语中写为ニコニコ动画，根据ニコニコ的含义曾被称作微笑动画网站。这是一个类似于YOUTUBE的日本视频网站，NICOVIDEO目前的用户超过2000万，其中付费会员超过100万。

NICOVIDEO允许用户上传、观看、共享影片，其最大的特色是用户的评论会直接出现在视频画面上，这个创意是NICOVIDEO首创的，如今被各大视频网站所模仿。NICOVIDEO对上传影片的内容没有限制，但热门影片多为ACG相关的题材。

东方Project、偶像大师、VOCALOID并称NICOVIDEO的御三家，这是指这三个题材的相关影片是ACG相关影片中人气最高的。除东方至今未推出游戏机版之外，偶像大师和VOCALOID均受NICOVIDEO的影响在游戏及其周边的销售上获得了极大的成功。

在NICOVIDEO，《幻境神界 大天使的崛起》的粉丝被称为シャダラー或シャダイスト，这个称呼来自于游戏的日文名称エルシャダイ。

{打造全能之神的人

竹安佐和记

1973年出生的竹安佐和记原为Capcom的员工。他在Capcom的第一个正式项目是《鬼泣》1代的怪物设定和制作建模，《鬼泣》1代的怪物设计后来被奉为系列的经典，他也从中学到了不少东西。之后他随着项目组转战Xbox平台，为独具匠心的模拟驾驶游戏《铁骑》和《铁骑大战》担当机械设定以及制作建模。后来他随着神谷英树等天才加入了四叶草工作室，在这里他成为了《大神》的怪物设定和插画师，给玩家留下了深刻印象。

四叶草工作室解散之后，2006年竹安佐和记开办了一家名为クリム的公司，以自由设计师的身分在业内活动。这期间他曾为白金工作室与SEGA合作的NDS游戏《无限航路》以及Wii游戏《零 月蚀的假面》担当角色设定。之后他受邀出任《幻境神界 大天使的崛起》的导演，这也是他首次挑战游戏导演这一职务，他对此倾注了极大的热情。“大丈夫，萌大奶”这两句看似普通的台词，便出自于竹安佐和记之手。

这两句台词是竹安佐和记在4年前乘坐新干线从大阪到东京的路上为游戏预告片设计分镜稿时想到的。这两句台词的来历也和他的经历有关，四叶草工作室解散后他离开了Capcom，他的亲人朋友都问他“没问题吗？（大丈夫か？）”，而他的回答就是“没问题，没问题！（大丈夫だ、大丈夫だ）”红遍网络的这段视频是竹安佐和记精心制作的，果然获得了巨大的人气。不过竹安佐和记也表示，没想到这段视频公布后经过4个月才开始走红，也没有想到竟然会这么红。

在“そんな装备で大丈夫か？”获得了日本网络流行语大赏2010的金赏之后，竹安佐和记专门发表获奖感言，对广大粉丝的爱表示了感谢。另外他认为这句台词的走红与日本的政治环境也有一定关系。

木村雅人

如果不是要为自己的新作进行宣传，木村雅人不会大肆宣扬自己前Capcom员工的身分。木村雅人在Capcom的时期参与过多款大作的开发工作，包括《鬼泣》和《大神》。离开Capcom之后，当时正值Ignition成立了日本工作室，木村雅人就加入了Ignition Japan。早在3年前他就开始构思《幻境神界 大天使的崛起》，实际开发从2年前开始。游戏开发初期，木村雅人一人身兼游戏导演和制作人二职，很快就感觉忙不过来，这时他就想到了自己以前的同事竹安佐和记，于是便向本社推荐。结果远在英国的本社社长看过竹安佐和记的插画后大为欣赏，当即拍板。

按照木村雅人的构想，本作会吸引不少LIGHT USER前来挑战，因此游戏的难度会照顾这方面的人群，低难度会变得非常容易，但高难度也有值得挑战的地方。此外木村雅人有着挑战海外市场的野心，因此希望本作能给人一种“无国籍感”的印象。

甲田雅人

日本山梨县出身的作曲家，前Capcom公司员工，2003年退社后成为自由作曲家，现为デザインウェーブ公司的成员。甲田雅人的游戏作品非常多，其中知名度最高的当属他为“《怪物猎人》系列”创作的音乐，为“《荒野兵器》系列”制作的音乐同样深受玩家的好评。他与木村雅人的私交不错，此次受邀为《幻境神界 大天使的崛起》制作音乐，同样受到了极大的好评，系统界面中决定和取消的音效尤其受到好评。

甲田雅人主要游戏作品

恶魔救世主	怪物猎人 携带版2nd
漫画英雄对Capcom	怪物猎人 携带版2nd G
鬼泣	怪物猎人3
鬼泣2	荒野兵器4
怪物猎人	荒野兵器5
怪物猎人 携带版	荒野兵器 交叉火力
怪物猎人G	任天堂全明星大乱斗X
怪物猎人2	幻境神界 大天使的崛起

{ El Shaddai的周边

由于本作之前在网络上太红，很多人都看好本作的销量，日本一家网站上的数据显示，绝大部分人都认为本作的销量能超过10万，有不少人认为本作的销量能过20万。

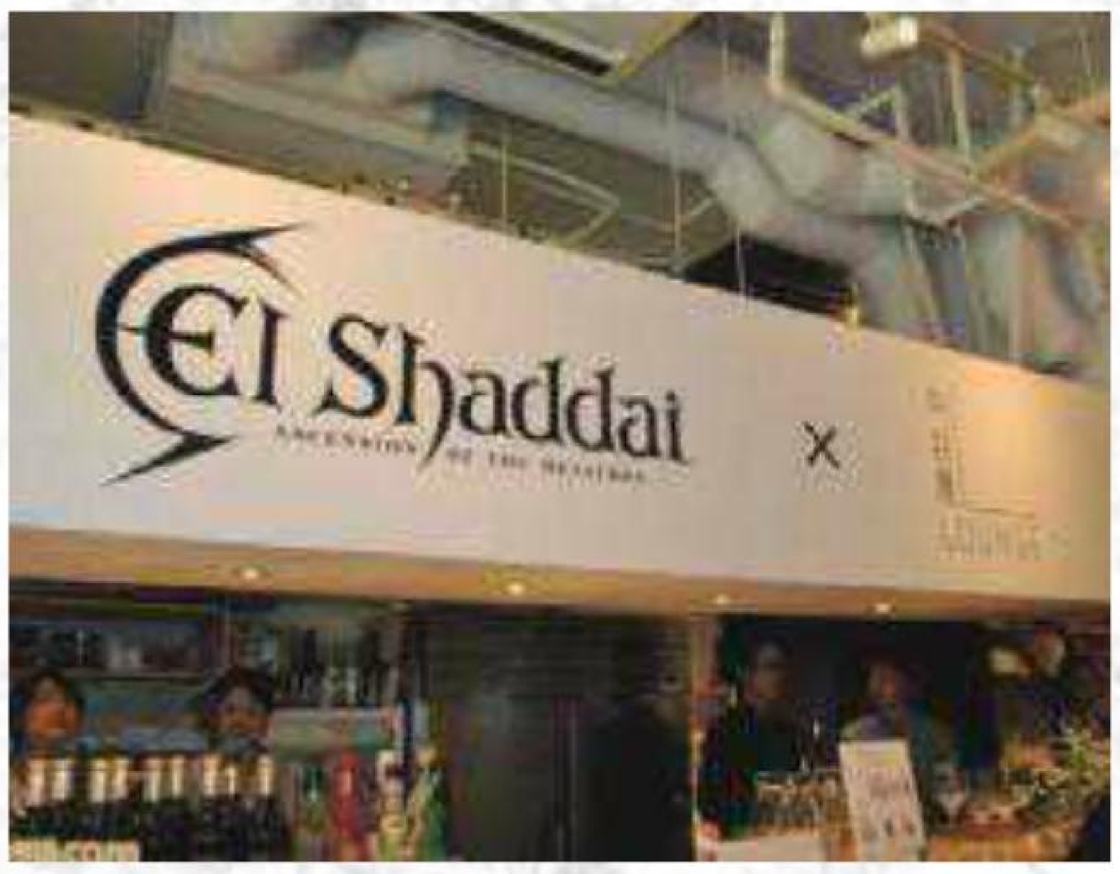
目前游戏的首周销量已经出炉，PS3版销量约为5万8千套，X360版销量约为9千套。按这个趋势来看，游戏最终销量也就在10万左右了。这个数字对于一款不知名公司的原创游戏来说还算不错，但据游戏制作人木村雅人介绍，本作早在3年前就着手开发，开发人员达到120人，开发成本在50亿日元以上。以这个标准来衡量，本作10万左右的销量就很失败了。看到这个数字，想必所有关注本作的人都会情不自禁地问一句：“这样的销量没问题吗?”不过游戏目前尚未发售欧美版，以游戏的背景以及素质而言，游戏的销量应该比日版要高。

在NICOVIDEO上大红大紫的游戏并不一定畅销，这点在之前就已经得到过验证。但“大丈夫、萌大奶”的人气高是改变不了的事实，厂商完全可以根据这点来推出大量周边，以曲线救国的方式来一点点赚回投资。事实上厂商已经在这么做了，早在游戏还未发售之前，各种周边便已经满天飞了。除了以下商品之外，角色模型也在锐意制作中。可能有些人会问，这种纯爷们儿的模型可以吗?不用说，你也知道答案是什么。

EDWIN牛仔裤

游戏中两位主人公穿的牛仔裤来头不小，这两款牛仔裤是知名公司EDWIN的最新款式。这两款牛仔裤也会在现实中登场，每条售价13650日元。伊诺克的款式叫503ZERO DOUBLE KNEE SHOECUT，路西法的款式叫503ZERO PAINTER SKINNY。两款均已于去年12月21日发售，已经销售一空，其中尺寸最小的款式在3分钟内即被秒杀。

由于销量太好，今年4月22日这两种款式重新发售。而且根据广大女性顾客的要求，这次EDWIN特别推出了尺寸更小的品种。同时为迎接游戏的发售，在店内还会举办特别的纪念活动。



主题咖啡厅

为迎接游戏的发售，官方于4月15日开始在东京的中目黑LOUNGE咖啡厅举办了一系列活动，把整个咖啡厅变成了“大丈夫、萌大奶”的世界。进餐时顾客可以看到游戏的各种介绍，包括一些珍贵的设定资料，当然现场也提供游戏试玩。至于食物，那肯定全部都打上了游戏相关的各种标记。当然，点餐的时候请记得说：“请给我最好的。”

义卖

东日本地震发生之后，官方第一时间1开展了募捐活动，官网还贴出了路西法的应援图。此外官方还专门与EDWIN合作推出了两款主题T恤，其贩卖所得的一部分将会捐给日本红十字会。

出版物

要想让游戏的热潮长时间保持下去，漫画化是个不错的主意。目前本作已经确定会在 Square Enix 的漫画月刊《G ファンタジー》上开始连载漫画，大约在 6 月就会登场，画师是青桐良。

至于攻略本、画集这些大热游戏必有的出版物也是必不可少的，不过比较狠的是本作的画集一共有 3 本，分别是《エルシャダイ 原画集 HEAVEN'S GATE》、《エルシャダイ 公式设定集 The Wonders of El Shaddai》、《エルシャダイ 公式アートワークス Flowers for Lucifel》。看来厂商是打定主意要“三年不开张，开张吃三年”了。另外游戏的 OST 已经上市。

同人志专卖会

2010 年 11 月 3 日，官方举办了本作的同人志专卖会。当时游戏尚未发售，而官方为各同人团体预留的报名时间只有两天，在日本同人界被称为“前代未闻”。有不少同人团体纷纷表示：“这么短的报名时间可以吗？”当然官方的回答必然是：“大丈夫、萌大奶”。最后专卖会大获成功，所有贩卖的同人志全部被销售一空。而参加者中绝大部分都是女性，可见本作深受女性用户群的欢迎。

{ 关于 UTV Ignition Entertainment

随着《幻境神界 大天使的崛起》在日本的人气不断高涨，游戏的发行商 UTV Ignition Entertainment 在日本的知名度也不断攀升。日本玩家素来有着排外情绪，把美式游戏统称为“洋ゲー”，这次通过“大丈夫、萌大奶”，反而关注起了这个在欧美玩家心目中都不算有名的小公司。

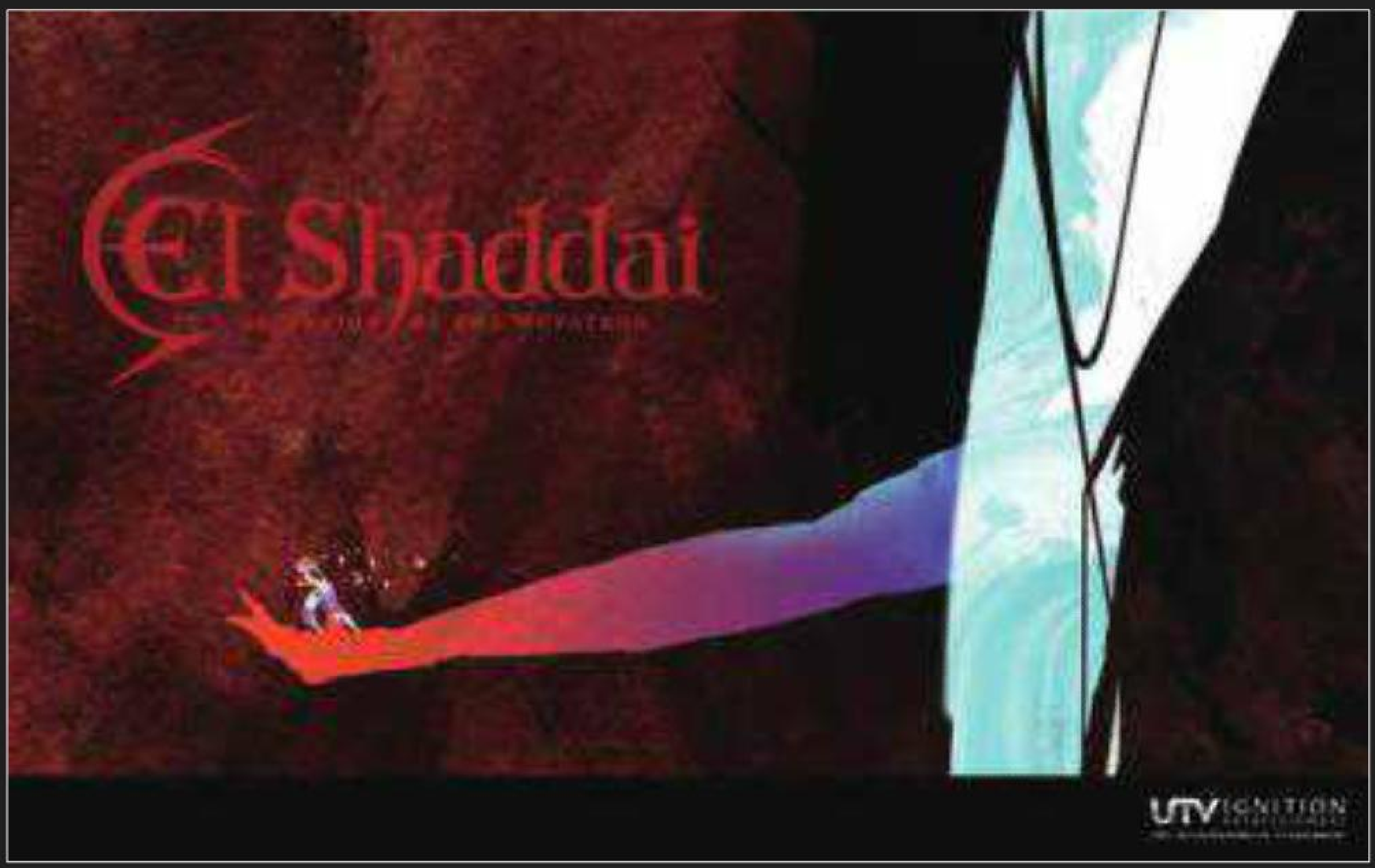
关于 UTV Ignition Entertainment 这家公司的名称有很多种写法，这与该公司的历史有关，日本人一般称为“Ignition Entertainment Ltd.”，写成日语就是“イグニッション・エンターテイメント・リミテッド”。

[历史]

UTV Ignition Entertainment 的前身是 Ignition Entertainment Ltd.。（以下简称 Ignition）它于 2002 年 4 月在英国注册成立，由众多小规模的游戏开发商和发行商联合组成，当时其中最有名的是 Archer MacLean 的 Awesome Studios。

公司初期是为 GBA 开发游戏，早期的知名游戏是 Archer MacLean 的《台球天堂》（Pool Paradise），该作原本计划推出 GBA 版，后来改为推出 PS2 版和 NGC 版，也发行有 PC 版。GBA 退出历史舞台后，该公司重点为 PSP 和 NDS 开发游戏，其中以 NDS 版《动物园管理员》最负盛名。发行业务亦是 Ignitiond 的业务重点，该公司一直以来与日本的中小规模游戏厂商保持良好关系。Ignition 首先获得了 SNK 大量名作的欧洲地区代理权，包括“《合金弹头》系列”、“《侍魂》系列”、“《格斗之王》系列”。SNK 的游戏过去因为翻译水平糟糕而在欧美享有恶名，欧美玩家称其为“SNKglish”，Ignition 的的代理使得其作品的翻译水平突飞猛进，因此后来 SNK playmore 也将更多的新作交由 Ignition 去发行。除了 SNK 系作品外，如今 Ignition 还代理发行了 MMV、Idea Factory 等日系厂商的部分作品的欧版。

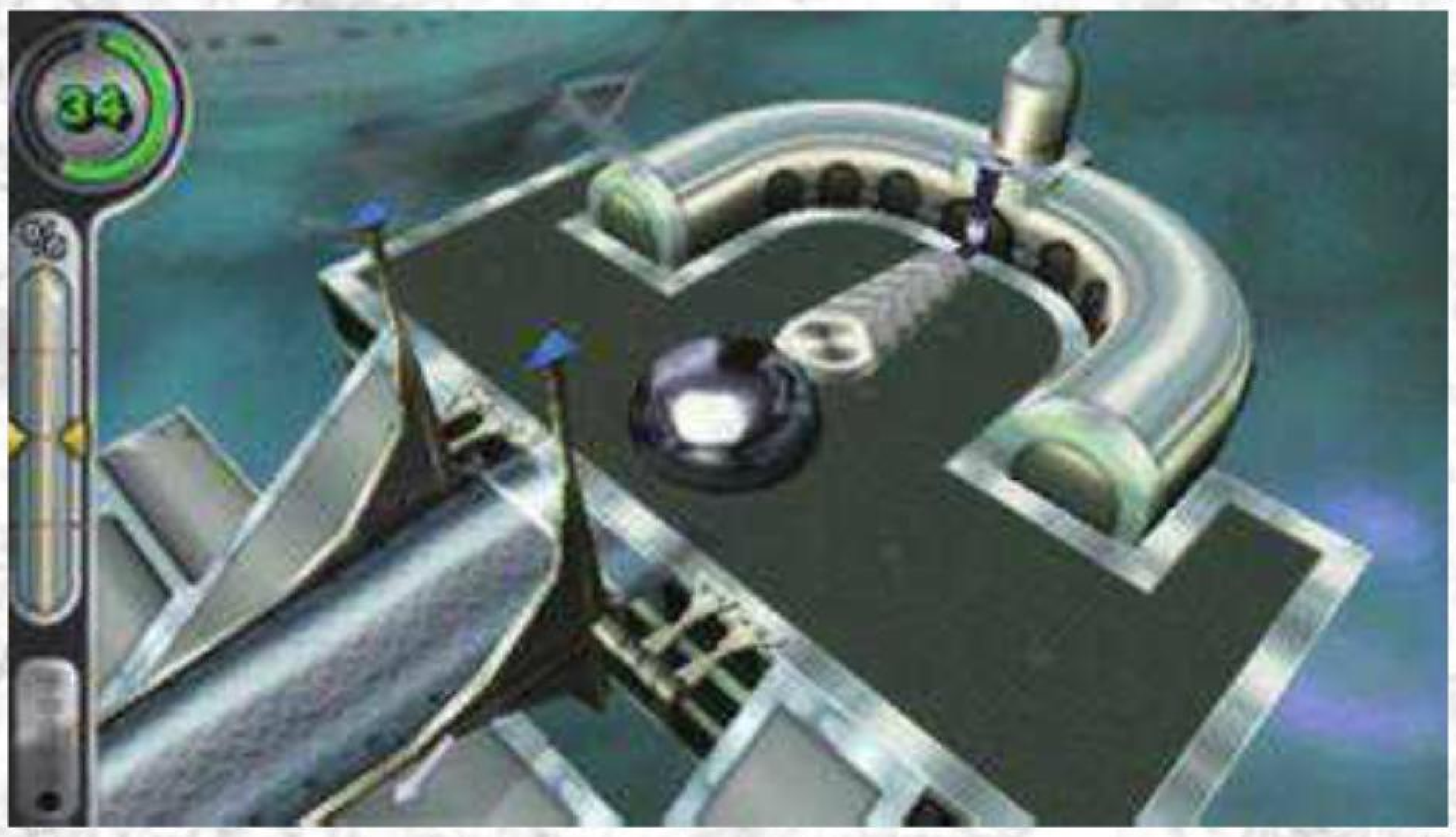
2007 年 4 月 20 日，Ignition 宣布被印度公司 UTV Software Communications 收购，公司的正式名称改为 UTV Ignition Entertainment。有了印度人的投资，同年 12 月 17 日，Ignition 成立了两个海外工作室，分别在美国佛罗里达州和日本东京。这两个工作室以制作游戏为主，其中日本东京工作室因为吸收了部分前 Capcom 四叶草工作室的成员而备受关注。本社往日本东京工作室共投入 102 亿日元开发资金，预计开发三款游戏。而佛罗里达工作室则没有这么好运，已于 2010 年 11 月 2 日宣告关闭，工作室高层还受到了性骚扰的指控。



[代表作品介绍]

《水银》 Archer MacLean's Mercury

《水银》是 Ignition 早期的绝对主力作品，推出过 PSP、PS2 和 Wii 版。该系列由 Archer MacLean 的 Awesome Studios 开发。在游戏中玩家要控制一坨水银在迷宫中滚动，迷宫中会有各种机关和障碍物来阻止水银的滚动。由于玩家控制的是水银这种液态金属，因此有很多新奇的玩法，如分散、融合、改变外型等等。游戏会根据各平台的特性来调整玩法，既有通过倾斜屏幕来控制水银的滚动的玩法，也有控制平台倾斜度来让水银滚动的玩法。游戏的关卡众多，适合反复挑战。本作的成功也带动了一大批模仿者，至今此类游戏依然是手机上的热门游戏。



《动物园管理员》 Zoo Keeper

《动物园管理员》最早是一款于 1982 年推出的街机游戏。由 Robot Communications 推出的 PC 版在 21 世纪初大获成功，之后被日本游戏公司 Success 改编移植到 GBA、PS2 和 NDS 上。Ignition 买下了 NDS 版的发行权，将其推广到欧美，结果大获成功。游戏的玩法是普通的消除类益智游戏，但很容易让玩家沉迷，值得反复挑战。可爱的动物造型吸引了不少低龄儿童和女性用户。游戏的 PS2 版并非由 Ignition 发行，名称也改为《Zoo》。

《胧村正》 Muramasa: The Demon Blade

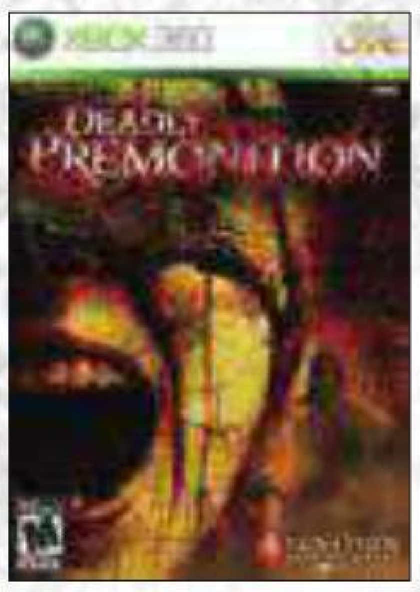
本作由制作过《奥丁领域》的 Vanillaware 开发，被誉为 Wii 上最优秀的游戏之一。游戏以日本江户幕府时代元禄年间为背景，题材为动作角色扮演。游戏具有独特的手绘风格，打斗时辅以华丽的特效，看上去有如一幅精致的和风绘卷。游戏自身的素质也非常出色，并设有注重成长的无双以及注重动作的修罗两种流派可供选择。

本作在日本由 MMV 发行代理，欧美地区的发行商是 Ignition。游戏推出后虽然大受好评，但销量不算太高。Ignition 有意将本作制作成下载游戏在 Xbox LIVE 和 PSN 上发行，但 Vanillaware 对此兴趣不大，因此发售日遥遥无期。

《黑光 目标击毙》 Blacklight: Tango Down

本作由 Zombie Studios 开发，Ignition 发行。游戏推出了 PC、X360、PS3 三个版本，其中家用机版是以下载游戏的方式发行的。这是一款以未来战争为背景的主视角射击游戏，强调多人在线。本作获得了欧美游戏网站的一致好评，IGN 认为本作的画面、音效均很出色，虽然游戏水平不算拔尖，但是考虑到游戏仅仅 15 美元的售价，非常值得推荐。单就在线部分而言，本作的素质确实能和很多零售版游戏的在线部分比肩。

《赤种杀机》 Deadly Premonition

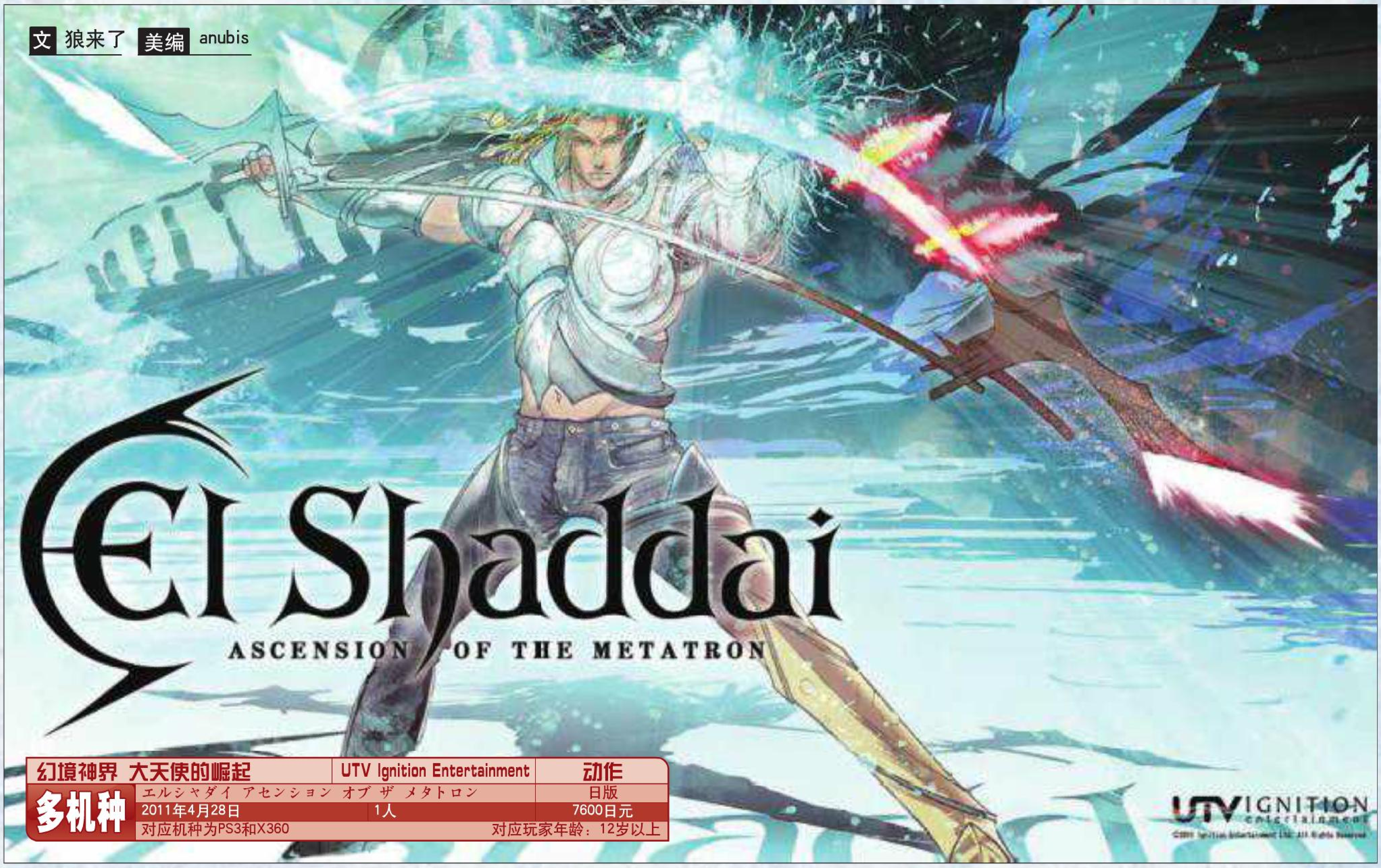


《赤种杀机》是一款推理动作冒险游戏。游戏的故事发生于一座北美小村，这里发生了一系列杀人事件，作案者手法凶残，每次都会在作案现场遗留一颗红色的种子。游戏带有奇幻色彩，游戏中到了午夜零时的时候，玩家会进入名为常世的幻想空间，这里充斥着名为影的奇怪敌人。

本作的日版名为“Red Seed Profile”，由 MMV 制作发行，为 MMV 首个跨平台高清作品。游戏的美版由 Ignition 发行，名为“Deadly Premonition ”。由于日版游戏的开始也有 UTV Ignition Entertainment 的标志，故不少亚洲玩家都是通过本作才首次听说 Ignition 这个名字，当时很多人误将其当成游戏的开发商。

本作上市后饱受恶评，IGN 仅打出 2 分的低分。GAMESPOT 的评分在数月后姗姗来迟，给出了 7 分的评价。平心而论游戏的素质不差，但在技术力方面差得一塌糊涂，用“PS2 级别”来形容本作的画面都嫌过高了。7 分的评价比较公允，但绝大部分玩家都会在上手后的 15 分钟内选择放弃，从这个角度来说 2 分的评价同样名至实归。

文 狼来了 美编 anubis



幻境神界 大天使的崛起		UTV Ignition Entertainment	动作
多机种	エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン		日版
	2011年4月28日	1人	7600日元
	对应机种为PS3和X360		对应玩家年龄：12岁以上

作为原创类的动作作品，游戏在未发售前就因为预告片中的内容而被炒的沸沸扬扬、柔和唯美的风格博取了无数玩家的关注、角色的造型也引来不少争议。剧情改编自伪旧约圣经，讲述了天界的书记官イーノック为了阻止天界的洪水灭世计划，舍身前往人间界追捕堕天使的故事。尽管游戏的整体流程偏短，但关卡中无时无刻都渲染着独特的情调和意境。接下来让我们来到这个由天界、人界、冥界交织而成的幻境神界中与主人公イーノック一同踏上拯救人类的旅程。

系统解析

El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON

基本操作

PS3	X360	作用
左摇杆	左摇杆	角色的移动
×	A	跳跃
○	B	跳跃
□	X	攻击
△	Y	攻击
L1	LB	净化
R1	RB	防御
START	START	暂停／从暂停中开始
SELECT	BACK	打开游戏中的主菜单

注：游戏中设有两个攻击键和两个跳跃键，由于两个键位的作用完全一致，因此在后文中将略去其中一个，请读者注意。

特殊行动

PS3	X360	作用
R1+□	RB+X	特殊攻击（可以在空中使用，动作与地面时有所差异）
左摇杆 +R1+×	左摇杆 +RB+A	特殊移动
L1	LB	贴近气绝状态中的敌人时，按下按键进行夺取敌人武器的行动
延迟□	延迟 X	攻击中延迟输入攻击键，成功时主角将使用破防攻击
按稳□	按稳 X	按稳攻击键片刻后松开或等蓄力动作结束后，会使出蓄力攻击，满足特定条件的蓄力攻击将成为格挡攻击
空中时□	空中时 X	空中通常攻击
从地面跳起后 ×	从地面跳起后 A	二段跳跃
空中按稳□	空中按稳 X	空中的蓄力攻击，也称为强袭攻击
敌人的攻击将要命中我方时 R1	敌人的攻击快要命中我方时 RB	完美防御
满足特定条件后 L1+R1	满足特定条件后 LB+RB	力量解放
力量解放状态中 L1+R1	力量解放状态中 LB+RB	力量解放终结技

战斗技巧

破防攻击

面对处于防御态势中的敌人时，适时地使用破防攻击是胜利的关键。破防攻击的动作会随着敌我之间的距离、敌人的种类及我方当前的武器而改变。需要注意的是破防攻击的发生较慢，挥空硬直长，敌人密集的时候不可滥用。

蓄力攻击 & 格挡攻击

发动蓄力攻击前的蓄力动作中，此时若受到敌人的攻击，接下来使出的蓄力攻击则被判定为格挡攻击。

使出格挡攻击的途中受到敌人的攻击，我方角色仍然会受到伤害，但不会出现受创硬直。被敌人围困的时候，除了使用跳跃等行动脱离敌包围圈外，还可以利用格挡攻击来杀出重围。

©2010 UTV Ignition Entertainment Ltd. All Rights Reserved.

通常防御 & 完美防御

通常防御可以无伤地抵挡敌人的大部分攻击，但要注意从背后袭来的攻击、敌方的破防攻击和某些特定的强力招式是不能通常防御的。另外，通常防御的性能受到武器的影响。

完美防御可以防住来自身后的攻击，成功防御时当前操作角色还会自动转向敌人攻击的方向。被完美防御住近身攻击的敌人将强制性地进入短暂的抑反状态（部分敌人不会产生抑反），此状态中不可进行任何行动。本游戏中完美防御的时机比较宽松，并不需要在敌人攻击命中我方角色前的数帧内按下防御键，因此读者们可多尝试使用完美防御来制造进攻的机会。

净化

除了空手状态以外，主角イーノック还可以使用アーチ、ガーレ、ベイル这三种武器。不断使用武器攻击敌人的同时，武器的攻击力也会逐渐下降，通常将这种情况称之为钝化。武器钝化时颜色会变得暗淡，其中最明显的就是アーチ的光刃由通常时的蓝色变为钝化后的红色，此时若再不净化武器的话，那么接下来的攻击几乎无法给敌人造成伤害。需要注意的是当按下L1/LB键开始净化武器时，主角会进入一段较长的无法行动时间（净化过程中可使用完美防御），这段时间中极容易遭到敌人的袭击，因此净化武器的最好时机是利用特定的招式将敌人吹飞至远处后或打成倒地状态时。

夺取武器

流程中想要更换武器，除了取得特定的道具外，更多的情况下是从敌人的手中夺取武器。夺取敌人的武器前先要将敌人打至气绝状态，注意在空手状态、装备不同武器时给予敌人的气绝值是不相同的，其中アーチ和ベイル的气绝值较高。

处于气绝状态中的敌人，会短暂地呆在原地不动且身体周围被蓝光包围，这时操作主角靠近敌人后按下净化键，主角就会自动地进行夺武行动，过程中其他敌人会停止进攻。个别夺武动作是附带攻击判定的，虽然攻击力极低，但能在敌人密集时将附近的敌人推开也不失为一种不错的突围手段。武器被夺走的敌人，攻防能力下降，攻击方式也会随之改变，注意个别空手状态下的敌人会提高进攻频率。

成功夺取武器时除了能降低敌人的能力外，还有一个优势就是能立即获得攻击力处于最高状态的武器。比起净化武器时所要承担的风险，夺取敌人的武器可谓相当地安逸，因此在武器钝化的时候，应优先考虑从敌人手中夺取武器。

力量解放 & 终结技

当流程推进到固定的关卡后，イーノック将受到大天使的加持，继而获得力量解放这一技能。力量解放并不是随时都可以使用的，发动前必须将力量槽蓄满，注意力量槽无法在游戏中查看，是一个隐藏的设定。攻击敌人、受到敌人的攻击时都会蓄积力量槽。

力量槽蓄满时会有大天使的旁白作为提示，而主角的身上则被红色的烈焰缠绕。此时同时按下净化键和防御键便可发动力量解放，解放状态中攻击力上升、主角身上的护甲会恢复一定的耐久值、使用部分攻击时大天使还会现身协助イーノック一同进攻（主要在使用蓄力攻击时现身）。

在力量解放状态结束前同时按下净化键和防御键便可发动终结技，终结技的攻击动作是根据所持武器来决定的。注意使用过终结技后，无论剩下多少解放时间都将直接解除力量解放状态。

力量解放还可以升级，等级越高，力量解放后的持续时间越长。游戏中按下SELECT/BACK键打开菜单，在屏幕的右下角处会显示力量解放当前的等级，下方的计量槽蓄满后等级就会提升；收集关卡中红色的**力の焰**（力の焰有大中小之分）就可以蓄积升级力量解放所需的经验值；击倒敌人、破坏场景中的障碍物等都会出现**力の焰**。

锁定敌人

游戏中并没有设定专门的锁定键，当玩家按下攻击键时，操作角色会自动对其正面的敌人展开进攻，只要不输入方向，那么接下来的攻击都将锁定同一个目标。如果玩家想在攻击的途中转换目标，只需要在按攻击键的同时配合左摇杆来输入方向即可。

护甲 & 濒死状态相关

角色的体力多少反映在护甲的完整度上，护甲总共有5层，每层都有固定的耐久值，受到攻击或落入场景中的深渊时耐久值会降低，降为0时该层护甲将会被破坏。当所有护甲都被破坏后再受到伤害时，操作中的角色就会陷入濒死状态。

取得场景中的**祝福の光**（祝福の光也有大中小之分）可以回复一定量的护甲耐久值。注意剩余护甲层数及每层的耐久值需要在通关一次后再进入游戏时才会在画面中显示，随后玩家也可于OPTIONS中选择是否需要在游戏中显示护甲的数值。

当前操作角色进入濒死状态时，画面会开始变暗、视点逐渐收缩，还会听到大天使鼓励玩家不要放弃的旁白。此时连打按键数次后（除START、SELECT/BACK外），操作角色的护甲将会得到恢复并在原地复活。濒死的次数越多，需要连打的按键次数也就越多。如果玩家没能及时地从濒死状态中恢复过来，那么将迎来Game over。

游戏中考验玩家操作能力的跳跃关卡非常多，流程中若意外地让操作角色落入深渊时，角色会以护甲受到一点损伤的状态重新出现在自动存盘的地点。假如落入深渊时护甲已经残缺不堪而又正好被系统判定为濒死状态的话，那么游戏将直接Game over而不会出现连打恢复的桥段。除此之外，在某些特定的战斗中被打至濒死状态时，由于剧情需要，系统也不会给予玩家连打恢复的机会。

武器相性

游戏中イーノック使用的三种武器之间存在着相互克制的法则，其中アーチ克制ベイル、ベイル克制ガーレ、ガーレ克制アーチ。使用克制敌人的武器时我方会获得攻击力的加乘，反之被敌人克制时受到的伤害将会翻倍。高难度下根据敌人所持武器而变换主角使用的武器、时刻保持在优势中战斗是非常重要的生存手段。

另外在流程中取得名为**真实の眼**的道具时，敌人会像天使一样在身体的上方出现光环，根据光环的颜色可以判断出我方当前所持武器与敌人间的优劣关系，敌人头上的光环为**深蓝色**时表示我方处于优势、**红色**时表示我方处于劣势、**紫色**时表示既无优势也无劣势，注意经过一段时间后**真实の眼**会消失。

流程攻略

El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON

由于笔者游玩的是X360版本，在下文中将以X360版的按键来描述，PS3版的操作请读者对照前文中的“操作”部分。此外，剧情是《幻境神界 大天使的崛起》中的一大看点，因此攻略中为避免剧透将略去剧情部分以留给玩家们亲自去感受。最后，为了方便读者查阅，文中BOSS的名字将以粗体的英文标出，而一些关键的收集要素则以红色的字体标出，请读者知悉。

序章

经典的“大丈夫，问题ない”剧情后，イーノック来到人间界与堕天使Azazel交战，玩家只需要故意让敌人打倒即可触发濒死状态中的「连打恢复」教程，连打按键回到标题画面后再次按下START键进入游戏，另一经典剧情“一番いいのを頼む”上演后序章结束。

Chapter 00 出击

按照ルシフェル的指示向画面的上方前进，前进到一定距离后ルシフェル会让玩家跳跃，向前跳跃后前往下一场景。

来到“知惠の实”所在的地方，虽然ルシフェル让玩家随意地进攻一下，但其实什么都不做等他把话说完后就会进入剧情。剧情后イーノック入手第一种武器**アーチ**，之后稍等片刻再次进入剧情，本章结束。

Chapter 01 世界の果て

剧情后攻击场景中每根手指上的ミカエルの指轮，每攻击一枚指轮时ルシフェル都会对相对应的堕天使作出简介。将全部指轮都解开后将迎来游戏中的第一场实战，敌人Nokto的体力很低且攻击意识薄弱，玩家只需对着敌人连按攻击键就能轻松通过，此外也可以在这里熟悉一下基本操作和各种特殊行动。

与敌人交锋一段时间后进入短暂的剧情，随后イーノック追捕堕天使的旅程也正式开始。顺着画面上方的小路移动到下一个场景，附带一提通路中会有数个可供破坏的物体，往后的流程中也会遇到类似的物体，通常将物体破坏后可以得到**力の焰**、**祝福の光**，而破坏物体的总数量还关乎到奖杯／成就的取得，所以建议玩家积极地破坏。

沿着细长的通路前进会遇到新敌人Ramp，它们的体力低、攻击力低、攻击方式单调，基本不会给玩家造成威胁，此处不消灭它们也可继续前进。前行遇到Nokto，将它们击败后不要急着赶路，跳进画面右边地势较低的地方，打碎物体后出现**力の焰（大）**。原路返回后稍微前行一小段路移动至下一个场景。

前行遇到Ramp，与它们战斗经过一段时间后得到「净化」教程，不攻击敌人等一段时间后也会得到教程。随后按LB键触发净化剧情，消灭敌人后得到「特殊移动」的教程，前进一段路后获得「特殊攻击」的教程，将战区内的敌人全灭后前进至下一场景。

往前移动触发剧情，剧情后得知游戏中的存盘点为出现在关卡中的ルシフェル，路过ルシフェル时会自动生成一个即时存档点，靠近他后按下START键则可对游戏的整体进度进行存档。

从ルシフェル处前进后来到一个分岔路口，选择左边的道路走到尽头后会回到初始的分岔路口，右边才是正确的进路，不过左边通路的途中会有不少藏有**力の焰**的物体，先走左边的道路收集一下道具也不是什么坏事。从右边崎岖的山路落到下方后画面开始变为黑白，向右上方移动触发剧情。剧情后前往跳跃平台前获得「武器特性」的解说，通过浮在空中的数个平台后跳入瀑布中的洞穴，在平台与平台之间跳跃时可充分利用**アーチ**跳跃后按稳跳跃键进行滑空的性能。跳进洞穴后进入到游戏的正式Opening，此时玩家仍可操纵主角与画面中无限刷新的敌人战斗，由于在Opening中受到敌人的攻击也不会对主角造成伤害，所以第一次游玩时玩家大可放置主角不管而专心地欣赏华丽的Opening。

Opening结束后イーノック将与堕天使Azazel战斗，无论胜或负都会触发剧情。往后的流程中也将略去这种不会导致Game over的BOSS战攻略，读者可自行摸索打法也可根据BOSS的名字查看后文中的攻略。

剧情后主角转为空手状态。前行遇到自由の民，主角可从他手中取得**自由の民の手记「天使の使い」**。往后的流程中还将遇到其他的自由の民，玩家可从他们的手记中了解到游戏中的世界观及一些情报，另外收集此种道具还关系到奖杯／成就的取得，有需要的玩家不要错过。

取得手记后继续前进，假如之前的BOSS战损耗严重的话可破坏途中的物体以获取**祝福の光**来回复护甲的耐久值。新敌人Martyr会手持**アーチ**在进路中出现，将他打至气绝状态后将获得「夺取武器」的教程，靠近气绝中的敌人按下LB键后主角将进行夺取武器的演出，将敌人消灭后沿着左上方的小路移动至下一场景。

按照大天使的提示不断前进，从漆黑的洞穴出来后将看到远处外形奇特的建筑物，以建筑物为目标前行，途中有存盘点，路上的敌人可以无视，来到尽头后进入剧情，本章结束。

Chapter 02 タワ-へと续く道

本关由数层建造在空中的平台构成，前进的途中会遇到不少分岔路口，文中将略去无论走哪一边都不会对流程造成影响的分岔路指示。

●第一层

前行途中的杂兵可放置不管，来到稍微宽广的平台时Martyr和Nokto出现，将它们击破后来到另一个宽广的平台，由画面左下方的通路前进，来到尽头后用攻击来开启机关，原路返回到平台时出现敌人并取得「破防攻击」的教程，击败敌人后从画面上方、即机关开启的通路前进，进入尽头的传送点移动至下一层。

●第二层

第一个分岔路口的左边还无法通过，先从右边前进。消灭途中的敌人后前行将来到第二个分岔路口，路口处有存盘点，右边的通路尽头有祝福の光，有需要的玩家可前去回收；左边则是开启进路的机关，开启机关后回到本层的第一个分岔路口，途中的杂兵可无视，跳上机关开启的平台通路后继续前进，来到宽广的区域时出现敌兵，「格挡攻击」的教程随之入手，击破敌人后进入道路尽头的传送点。

●第三层

先前往分岔路口的左边开启机关，随后跳上刚开启的平台来到第二个分岔路口，左边尽头有回复道具，右边则是机关所在地，开启机关后原路返回跳上浮游平台来到第三个分岔路口，左边有自由の民の手记「タワ-」，取得手记后沿着分岔路右边的道路前进至尽头的传送点，途中的宽广平台处有不少敌人在等着玩家。

●第四层

跳上数个浮游平台前行后来到存盘点，ルシフェル的左边有自由の民の手记「空を舞う监视者」。从右边前进会触发剧情，剧情后两名手持ガ-レ的敌人会在路上狙击主角，此时还无法对付这两名狙击手，玩家只需在避开它们攻击的同时不断前进，移动到本层尽头的传送点即可。通常在控制主角前进时就能躲开敌人的大部分攻击，来到需要跳跃的平台时，觉得敌人差不多要攻击的时候可先停下来防御一下然后再跳跃，以免在跳跃途中被偷袭而坠入深渊。

●第五层

前进来到存盘点，通过ルシフェル身后的道路来到广阔的平台处时刚才的狙击手Silver sarge、Gold sarge出现，按照ルシフェル的指示夺取敌人的武器，利用新武器ガ-レ将两名碍事的敌人消灭后取得新武器特性的解说。进入尽头的传送点移动至下一层。

●第六层

往前移动一段距离来到ルシフェル的存盘点，在他身后的平台上有数个敌兵，将敌人全灭后前行来到旋转平台处，外形看起来像火球的敌人Wisp出现，玩家可先利用刚获得的武器ガ-レ的远程攻击将Wisp清理干净后再在旋转的平台间跳跃，四个旋转平台的中央处有力の焰（大），算准时机用二段跳即可取得。通过旋转平台后稍微前进便能看见传送点。

●第七层

第一个分岔路口往左边走，走到尽头后需要先二段跳然后利用ガ-レ的特殊移动进行空中冲刺才能到达对面的平台，平台的尽头可获得自由の民の手记「サリエル」【图】。返回分岔路口处由右边前进，路上会遇到手持ア-チ和ガ-レ的敌人，如果前面的手记因为没有合适的武器而无法取得的话，可从此战的敌人手中夺取武器后再回过头去取。考虑到关卡的后面还有地方需要利用ガ-レ的特殊移动才能到达，因此取得需要的武器后就不要再夺取敌人其它的武器了。通过战区后的旋转平台来到分岔路口，左边尽头有力の焰（大），取得后由右边的道路前进，之后前往画面右下方的尽头开启机关令前方的平台旋转起来，在旋转平台的右方再次利用二段跳＋空中冲刺的方法来到右边的平台（这里其实用ア-チ的二段跳＋滑空也能抵达，但跳跃的时机非常难掌握），平台的深处隐藏着冥界的入口。

进入冥界后要从底部通过跳跃移动至顶部的出口处，途中可以取得イシュタ-ルの骨のかけら（勇者イシュタ-ル的遗骨），没有取得道具就离开冥界的话，可反复进入直到取得道具为止冥界才会在关

卡中消失，注意若失足掉进画面下方缓缓上升的深渊中，将会直接迎来游戏的Bad Ending。在冥界搜寻道具的时候如果动作太慢而错过了道具，最好先从顶部脱离后再重新进入，免得因为意外触发了Bad Ending而浪费大把的时间来读档，之后还要重新跑上一段远路才能回到冥界的入口。

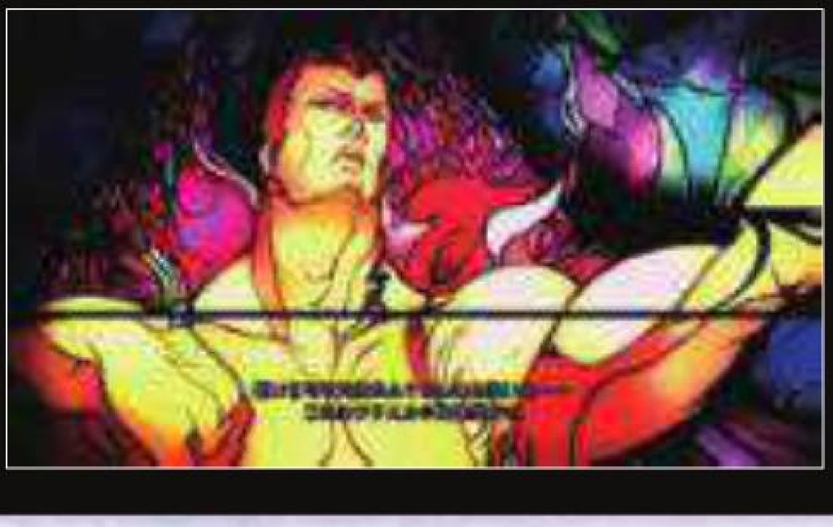
从冥界出来后由旋转平台的上方前进，将途中的敌人击破，继续往前推进一段距离后来到传送点。

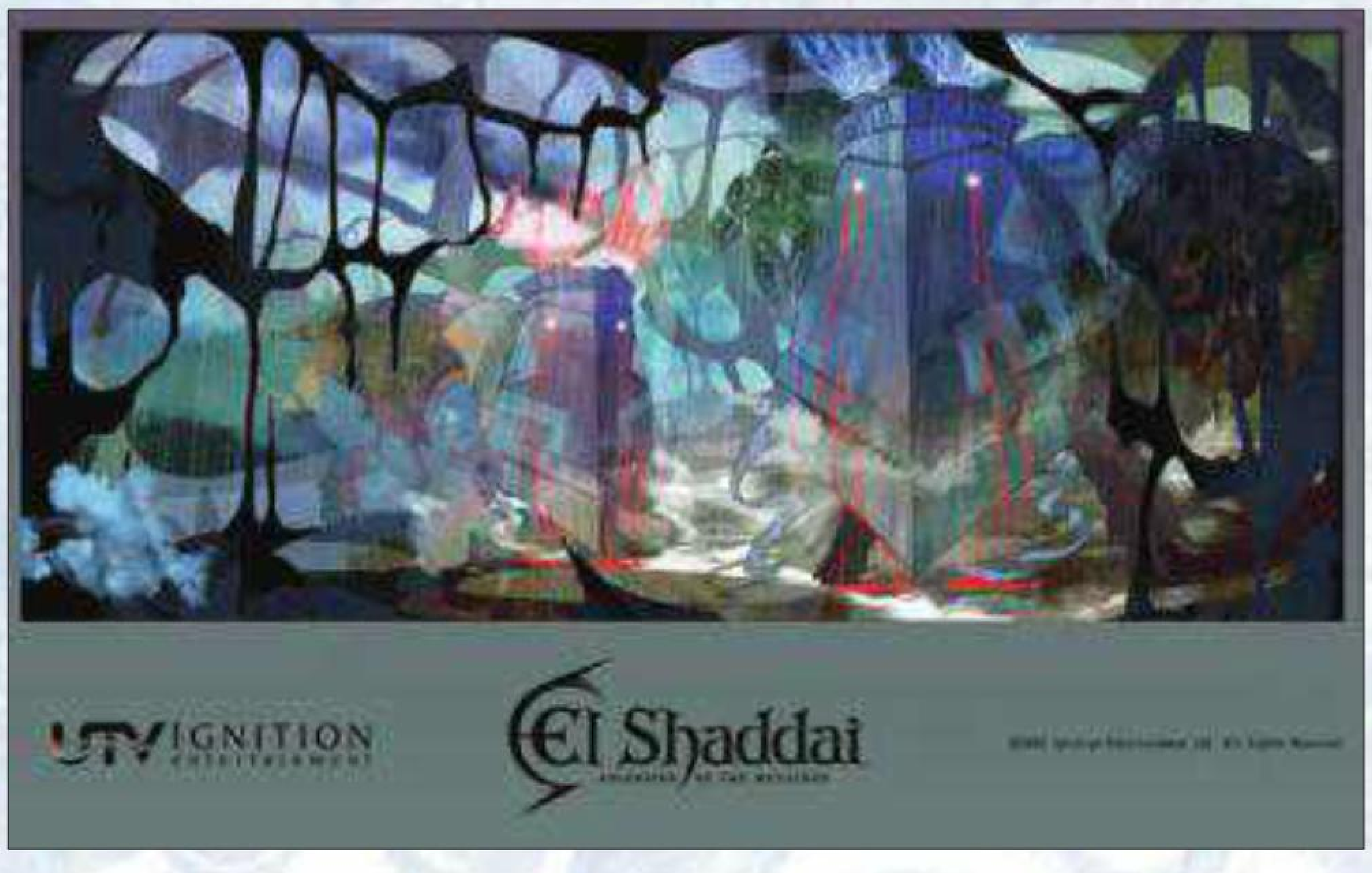
●第八层

从ルシフェル身后的通路移动到前方的大型平台时将与堕天使Sariel交锋，无论胜负，战后都会入手「ネザ－空间」的解说。继续前进画面会变为黑白双色，途中七位堕天使将陆续出场，通路尽头有传送点。

●第九层

起始点的四周有若干条道路，其中左上方的道路尽头有力の焰（大），收集完道具后沿着画面正上方的道路前进触发剧情，ルシフェル会露脸并根据玩家的操作估算通关所需的时间。剧情后来到背景为四位大天使肖像的场景，通过跳跃移动到最上部的右方后，本章结束。





Chapter 03 エゼキエルの慈悲

向画面上方前进一小段路后敌人Souls of the Beloved出现，紧接着入手「宠爱者の魂」的解说，不幸被此种敌人附身时，转动左摇杆、连打按键都能迫使它们尽早地离开イ－ノック的身体。摆脱它们的纠缠来到阶梯的前方时敌人出现，全灭敌人登上阶梯进入短暂的剧情后来到下一个场景。

从阶梯移动到下方的区域后新敌人Ezek A持ア-チ出现，这种敌人的攻击频率较高，其中转动自身的回旋攻击较难防御，建议玩家利用二段跳躲过此招后再作出反击。击破敌人后前进，注意进路中有中空的地面陷阱，来到通路尽头时，前方会自动出现浮游平台给玩家搭建通往对岸的路。前行遇到新敌人Ezek G，不是出于必要的话尽量不要夺取此种敌人的武器，失去武器

的Ezek G会使出攻击距离远、发生速度快且追向性能强的冲撞，此外战斗中同时出现2个以上手持**ガ-レ**的敌人时，建议玩家将它们逐个击破，而同场中有远程攻击的敌人出现时也应该优先将其处理掉，否则在攻击其他敌人时容易遭到其来自远距离的偷袭。全灭敌人后前进，注意地面的中空陷阱，来到尽头处依旧会出现浮游平台通路，注意途中会出现Wisp来骚扰玩家，用远程武器清理干净即可，没有远程武器的话稍加注意也能安全通过。

在ルシフェル处存过盘后将在前方面对堕天使Azazel，战斗结束后注意地面的中空陷阱，前进再次出现浮游平台通路和Wisp，用老方法来到对岸后，利用二段跳来到建筑物上方的隐藏通路，通路中可以取得**自由の民の手记「エゼキエル」**，取得手记后跳至下方的通路时注意中空的地形，害怕掉落深渊的话也可以返回至隐藏通路入口处，从下方的通路前进。进入通路尽头阶梯上方的入口后将来到战斗区域。

全灭战区中的敌人后将转移到横版过关的场景，通过平台前进看到知惠の实，靠近后按下净化键便能得到相应的武器。取得武器后踩在云彩上移动到右边的平台，前行再次利用云彩移动到另一个知惠の实的所在地，建议在此将武器更换为**ガ-レ**。继续往右走会来到浮游平台不断下落的区域，区域右边的上方有**力の焰（大）**，玩家需要在下落区域中迅速地移动到最右边的下落平台处，然后再利用二段跳＋空中冲刺的方法来取得力の焰（**ア-チ**的二段跳＋滑空也可取得）。力の焰的下方有**自由の民の手记「勇者を探して」**。踏上云彩来到画面右边尽头处的洞穴入口，进入洞穴后来到另一个战区。

击破战区中的敌兵后在洞穴中前进，注意路上中空地形的地板在踩上去后会变成红色然后坠落，来到稍微宽广的区域后进入剧情，剧情后将手持**ベイル**的新敌人Ezek V打至气绝状态后，根据大天使的指示夺取它的武器。消灭掉敌人后获得武器特性的解说，利用新武器将前方的圆形障碍物击碎后前进，途中的道路依然会变红然后坠落，通过坠落地形后将面对武器各异的敌人，玩家可根据相性在战斗夺取优势武器来战斗。结束战斗后在画面的右上方有存盘点，由存盘点后方的通路来到战斗区。

将战区中的敌人消灭后来到横版场景，在初始的地方大胆地往左边跳会出现供主角落脚的平台，走到尽头取得**力の焰（大）**后返回右边的通路，根据大天使的指示击破途中挡道的障碍物前进，来到踩上去会变红的平台时不用慌张，平台会缓缓地往右边移动，主角可安逸地站在上面破坏障碍物前进，注意往后一点的路中会有突然升起的平台影响玩家跳跃，再次遇到变红的平台时要迅速地往右边跳跃，此种平台踩上去后过段时间就会坠落到深渊。安全着地后不要急着进入眼前白色边框的门，利用二段跳翻越过此门，右边深渊处会适时地升起落脚的平台，沿路走到尽头会入手**自由の民の手记「三匹の大ブタ」**，随后进入自由の民身后的门移动到战斗区域。

解决掉战区的战斗后由阶梯前进，小心地通过长廊中的中空地形，来到尽头出现浮游平台和Wisp时先缓一缓，向着画面的下方用二段跳跳上隐藏的通路，通路尽头有**力の焰（大）**。取得后通过浮游平台前进到对岸的宽广区域后堕天使Sariel再次出现。战斗结束后由左方的道路前进，再次借助浮游平台来到对岸后，利用二段跳来到上方的隐藏通路，路的尽头有**冥界的入口**。从冥界出来后来到长廊的尽头时迷之少女出现并指引イーノック跳往正确的平台，如果掉落深渊的次数过多，少女还会在对岸朝主角喊："真差劲。"（笑）跃过众多平台并将随后战区中的敌人消灭后，前进触发剧情。剧情后来到火圈通路，火圈外强中干，一段跳跃即能安全跳过，最后的火圈处利用二段跳可取得**祝福の光**，移动到尽头触发剧情并进入BOSS战。

Foola & Woola

战斗开始后经过一段时间，场景中会出现武器Wisp，其外形和红色的火球敌人Wisp相似但颜色分别为蓝绿黄，将每种颜色的Wisp击碎后会出现对应武器的知惠の实，此外场景中也会出现敌人Wisp，更换武器时注意不要被混淆了。击碎武器Wisp后还有机会取得**真实の眼**，BOSS的弱点武器为**ア-チ**。

BOSS的攻击方式及应对方法：

1. 两只BOSS绕着场景的边缘奔跑，一定时间后将头转向主角然后使出冲撞攻击，冲撞开始时它们的身体上会被红光包围，玩家看见红光后可利用二段跳或武器的特殊移动来躲避，武器为**ベイル**时还可以无伤防御。假如BOSS的冲撞攻击撞上了场景的边缘或与另外一只BOSS相撞，接下来会进入短暂的气绝状态，此时是进攻的最佳时机，其中BOSS互撞后的气绝时间较长，利用这一点玩家可以故意站在场景中央，等待BOSS使出冲撞攻击引诱它们与对方相撞。注意BOSS从气绝状态恢复过来时会使出咆哮，咆哮是附带攻击判定的，防御或者脱离判定范围即可。

2. 两只BOSS身体被红色气焰缠绕，随后快速地在场景中绕圈突进，看见BOSS使出这招后应趁初始突进速度较慢时迅速移动到场景的边缘避难，否则等BOSS们的突进速度变快后就算用二段跳也很难全身而退。

3. 给予BOSS们一定伤害后会进入两只BOSS并列靠在一起的特写画面，特写结束后两头大猪将对主角使用冲撞，看准时机以二段跳躲开即可，**ベイル**也可以采取防御（高难度下必须完美防御，否则主角会被破防＋撞飞）。

将BOSS击败后本章结束。

Chapter 04 サリエルの幻惑

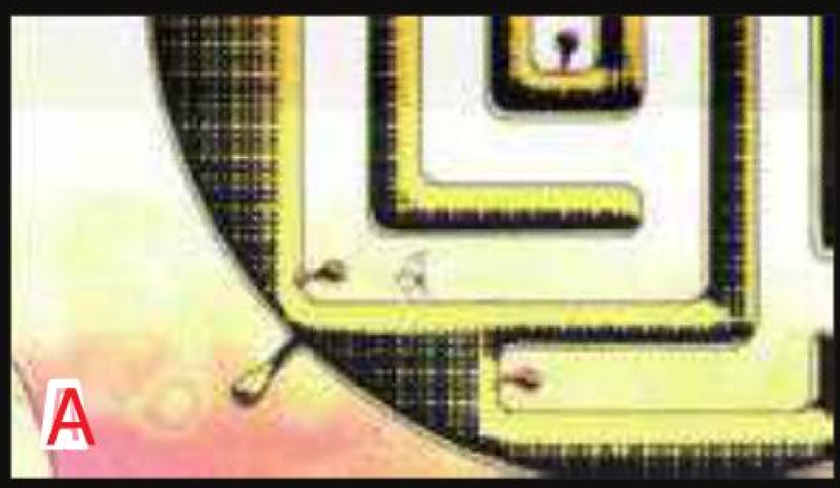
进入场景右边的门移动至横版场景，往左边前进时有许多考验玩家操作能力的跳跃区域，其中上下窜动的ネフィリム不会对主角造成任何判定，它们只会给玩家带来视觉上的阻碍，跳跃时不用担心被碰到；浮空的方块落脚点踩上去不久后就会坠落，推荐将武器换成アーチ，利用其滑空性能可较为轻松地实现点与点间的跳跃。前进到固定的地方时遇到新敌人Sariel's Beloved并入手「サリエルの宠爱者」的解说，不小心被附体的话要连打按键来挣脱它们的束缚。继续往左前进，用二段跳跃过途中推球的ネフィリム，之后用它们头顶的巨型叶子和树枝移动到左边尽头，向上方跳跃后再一直往左边推进，注意路上有少数骚扰主角前进的敌人和两只行动迅速推着球的ネフィリム。来到左侧尽头后继续向上方移动，利用跷跷板跳往高处，随后再跳上巨大ネフィリム腰上的呼啦圈来到左边的尽头，被ネフィリム吞进肚子后来到异空间与堕天使Sariel交战。

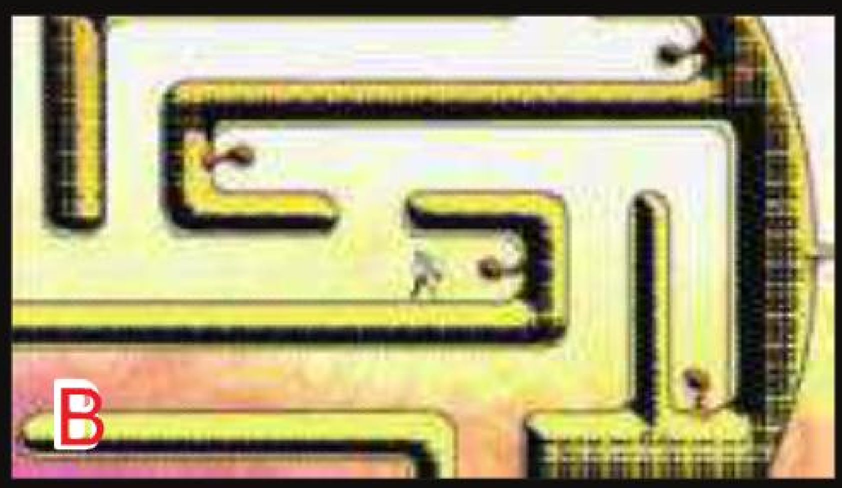
战后回到本关初始的场景与新敌人Sari A战斗，此种敌人的攻击模式基本和以往手持アーチ的敌人一致，而防御力和体力则有所上升。结束战斗后可先前往画面上方的ルシフェル处存盘，打破他身边的物体可以得到祝福の光（大），由左方的门移动到下一个场景。

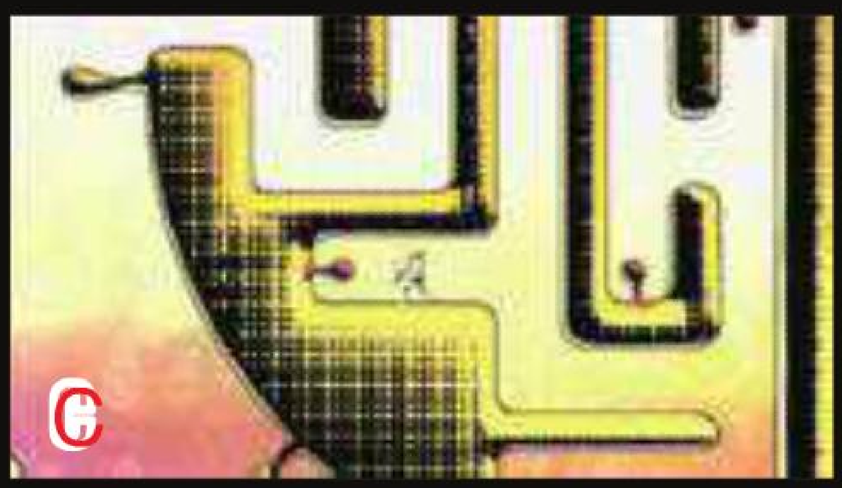
横版场景，前进的路上有许多Sariel's Beloved，担心在平台间跳跃时被偷袭的话可先行处理掉。绿色的平台踩上去后只会稍微下沉，不会坠落；橙色的平台踩上去后会往主角所在的方向倾斜，倾斜到一定角度后会停止，路过时不要在上面停留太久即可。通路前方的大型迷宫需要玩家攻击迷宫中的橙色装置来开启进路，具体步骤请看下图。继续向上推进后来到ネフィリム推方块的区域，区域中间部分的右边可以取得自由の民の手记「ネフィリム」。随后会来到橙色的旋转平台处，第一个旋转平台的中央有祝福の光（大），第二个则有力の焰（大）。之后的道路中会有橙色的平台，这种平台踩上去后会往下坠落。来到场景的尽头处再次被ネフィリム吞回关卡开始的地方。将连同新敌人Sarge在内的敌兵消灭，前往上方的门时堕天使Ezekiel突然出现，与她交战后进入画面上方的门来到横版场景。

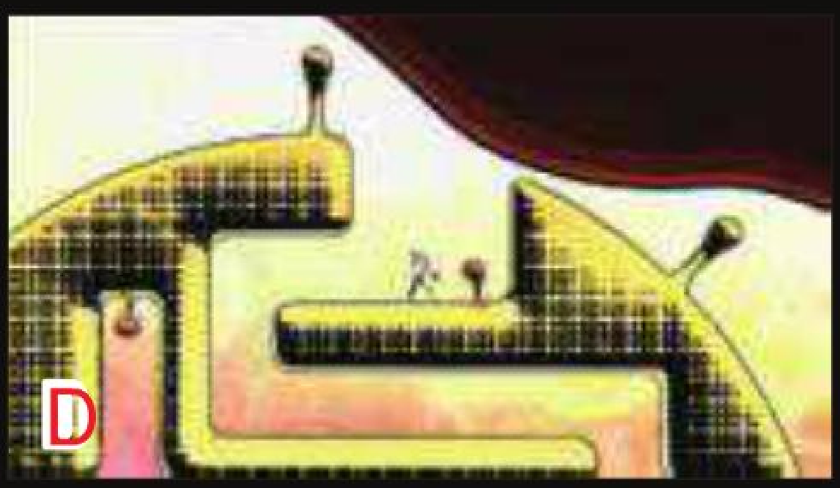
向左边稍微前进遇到推方块的ネフィリム，用跳跃躲过即可；途中白边的浮游落脚点踩上去后会坠落，而路上荡秋千的ネフィリム会对主角造成攻击判定，注意躲避；桥梁地形踩上去后会快速坠落，往前进的方向一直走便能安全通过；沿路推进会遇到身后牵着彩球的ネフィリム，踩在球上移动可省下不少在平台间跳跃的功夫，踩在第二个球向上移动的途中大天使会提示イーノック搜索一下附近，此时往右边移动能取得自由の民の手记

「サリエルの宠爱者」。取得手记后再往画面的左上方推进能入手力の焰（大）。场景尽头附近的气球区域利用二段跳小心地跳跃即可，尽头处要操作主角跳入ネフィリム的大嘴中。回到初始的场景，将战区中的敌人全灭后在画面上方出现阶梯，先不要登上阶梯，破坏画面右边的物体得到力の焰（大），而画面最下方的通路尽头则有冥界的入口。收集完道具后由阶梯来到堕天使Sariel的所在地，进入连续两场的BOSS战。


A


B


C


D

Sariel

BOSS的弱点武器为ベイル，过段时间后场景中会出现知惠の实弓玩家更换武器，考虑到机动性的问题，建议用可攻可守的アーチ来战斗。BOSS倒地起身后会在身体周围产生冲击波，注意回避。

BOSS的攻击方式及应对方法：

1. 飞行道具三连发，利用跳跃或走位移动都可以避开，武器为アーチ或ベイル时还可以防御（高难度下必须完美防御）；后期BOSS体力不多的时候会一次放出三个飞行道具且连发三次，通过移动较难躲避，可用二段跳躲过或装备防御性能最高的ベイル来防御（高难度下需完美防御）。躲开或防住这招后是进攻的时机之一。

2. 靠近BOSS后他会使出体术攻击，此招的发生较快且收招硬直小，玩家躲开攻击再上前反击的话容易被他接下来的攻击命中，因此与他交锋时不推荐打贴身战，建议等他使出其他硬直较大招式后再进攻。

3. 冲撞后的体术攻击，此招附带破防效果，用二段跳回避即可。回避过后可对硬直中的BOSS进行反击。

4. 远程攻击，使用此招前BOSS的身体会发出红光，看见出招的征兆后请做好跳跃回避的准备。回避后如果距离BOSS太远，建议放弃进攻等待下一次机会。

5. 行礼攻击，身体发出红光后作出一个行礼的动作，随后主角所站的位置下方会冒出喷泉般的攻击，看见他行礼后利用武器或空手状态下的特殊移动来回避，建议往BOSS的方向回避以便反击。

Nether Sariel

弱点武器仍为ベイル，防守反击的战术比较安全，但战斗时间会拖的比较长。鉴于BOSS大部分时间都停留在空中，因此ガーレ的远程攻击能更有效地进攻。开始时故意被BOSS打倒以触发剧情，剧情后主角习得力量解放&终结技，发动力量解放时BOSS会从空中被震落，玩家可趁此时机上前连上两套连续技然后用终结技收尾。BOSS的体力下降到一定程度后翅膀上的部件会顺着紫→黄→红的顺序变色，攻击招式也会得到一定程度的加强。

BOSS的攻击方式及应对方法：

1.BOSS翅膀上的部件发光，接下来主角所站的位置下方会连续冒出喷泉攻击，用ガーレ的冲刺能轻松回避。

2. 靠近BOSS后，BOSS短暂的静止不动然后飞往主角的身前使出连踢，此招的发生非常快附带追向性能且威力不俗，因此不建议玩家与他靠的太近，首选远程攻击。

3.BOSS的全身泛出紫光，之后俯身冲向主角，此招用跳跃能轻松躲过，后期BOSS体力不多时还会连续冲撞多次，用连续一段跳躲过，用二段跳的话在躲过第一次攻击落地时易被BOSS的第二波冲撞命中。

4. 给BOSS造成一定伤害后它会在场景的四周放出障壁，主角不小心碰到的话会被弹飞，BOSS时常会在障壁之外的地方移动，此时远程以外的攻击够不着它。障壁经过一段时间后会消失，但要注意BOSS有再次制造障壁的可能。

将BOSS击倒后本章结束。

Chapter 05 バラケルの悲哀

关卡开始后前进不多时遇到手持各种武器的新敌人Doruga，此种敌人其实只是将以往的敌人换了个外形，攻击方式、攻击力、防御力、体力上限基本都没有变化。将它们击破后来到平台跳跃区域，平台间的距离感有点怪异，刚开始跳跃时可能会掉落深渊数次才能适应，途中还会有Wisp阻碍玩家，此外从天上落下来的陨石会将平台击碎。通过该区域后稍微前行敌兵会再次出现，全灭敌人后前进将来到分岔路口，右边尽头的平台处有**祝福の光（中）**，如果玩家对跳跃没信心，也可放置不管转而由左边的道路前进，路上依旧会有陨石坠落及Wisp的骚扰，注意不要随粉碎的地面一同掉进深渊。经过一段路后大天使会发话，此时若继续前进到画面上方的尽头处会移动到下一个场景，如此一来就会错过画面左边隐蔽处下方的**自由の民の手记「自由の民」**。取得手记后进入尽头的石门前往下一场景。

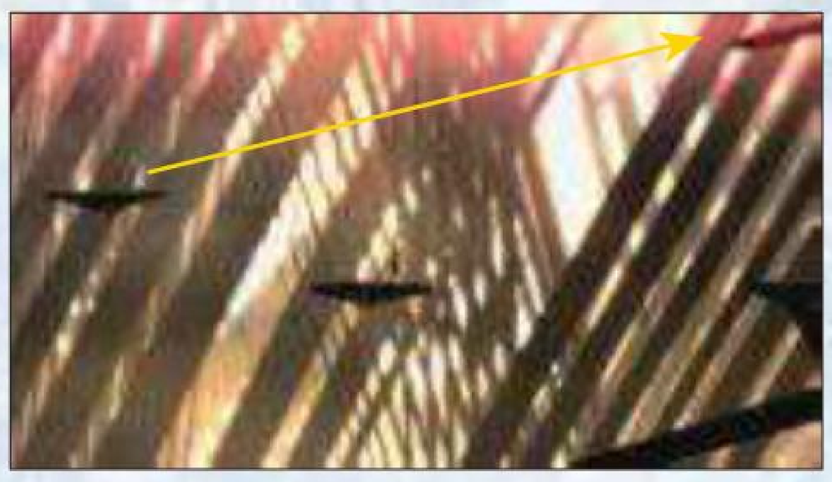
往前跑一阵路后遇到ルシフェル，从他身后的道路前进，跳跃到较宽广的平台时敌人出现，击破它们后前进一段距离再次遇到从天而降的敌兵，如法炮制完敌人后来到另一个跳跃区域，区域前面部分中的石柱平台受到陨石冲击时只会稍微移动，并不会被击碎或坠落，玩家可等平台停稳后再作跳跃；区域后面部分中的某些石柱则会被陨石击碎，有些石柱站在上面片刻后还会自动粉碎，注意不要踩空。途中一个平台的右边有三个可供破坏的物体，破坏后得到**祝福の光（中）**和**力の焰（大）**。道具入手后再跳过数根石柱就会来到堕天使Ezekiel所在的平台，与她交战过后，跳上前方的石山，石山上方的右侧隐藏着**冥界的入口**。从冥界出来后跳到石山的顶部，往前移动到下一个场景。

前方的宽广平台处有不少敌人在等着玩家，平台后方有存盘点，来到

尽头的区域时注意先不要移动到中央的升降平台处，否则会错过左边物体中的**力の焰（大）**。从升降平台转移到战斗区，全灭敌人后自动来到下一场景。

碰到场景中的尖刺时不会立即丧命只会受到一点伤害，顺着路来到左边尽头再往右上方前进，随后会见到在空中左右移动的浮游平台，跳上浮游平台等它飘往右边后跳上右侧的平台入手**自由の民の手记「火のネフィリム」**，之后由移动平台的左上方前进。前行途中有不少黄金薄片落足点，一踩上去即会坠落，玩家需迅速移动至下一个落足点，而遇到多个移动平台时切忌急躁，等平台移动到最佳的位置再跳跃。利用尽头处的升降平台前往上层，往前走一点即会与堕天使Azazel交锋，战斗结束后打碎平台左上方的物体得到**力の焰（大）**，踏上尽头的升降平台来到战斗区，全灭敌人移至下一场景。

通过多个升降平台往上方移动，建议在前进途中的知惠の实处将武器更换为**ガ-レ**，当来到左右移动的平台处，站在第三个移动平台上，等它移到最右边时向右方二段跳+空中冲刺，成功跳到右边的平台后将尽头的物体破坏得到**力の焰（大）**。接着由移动平台的左边前进，登上升降平台后来到左右分岔的道路，往左边走到尽头可以取得**自由の民の手记「バラケル」**，取得手记后从分岔路的右边前进，稍微前行一点



的下方有知惠の实，玩家可将武器切换为**ア-チ**，利用武器的滑空特性能稍微降低随后的连续跳跃难度。乘上深处的升降平台后来到左右两边有尖刺的向上区域，中间部分的右边有**力の焰（大）**，不过需要用**ベイル**破坏掉障碍物后才能取得，没有合适的武器也不用担心，区域最上方的右边就有知惠の实，更换武器后折回来收集道具即可。来到最上方更换武器后往左边走，破坏掉挡路的障碍物候移动到尽头有**力の焰（大）**。取得后原路返回，右边有一段黄金薄片区域，护甲值允许的话可故意跳入深渊，这样一来知惠の实会刷新，玩家可再次更换成便于跳跃的武器后继续前进，利用右边尽头的升降机移动到下一场景，将前方区域中敌人全灭后遇到ルシフェル，打碎他身后的第二个物体会出现**力の焰（大）**，踏入尽头的升降平台后将进入BOSS战。

强作袭来　幻境神界　大天使的崛起

Fire Nephilim

BOSS经常会呆在**ア-チ**和**ベイル**的攻击无法触及的地方，因此战斗中大部分时间都使用**ガ-レ**来输出。

ルシフェル

BOSS的攻击方式及应对方法：

1. 利用巨大的触手捶击玩家所在的平台，看见BOSS用左手攻击时往右边移动来回避，反之往左边。触手捶到地面时还会产生地震效果，玩家要利用跳跃来躲开，否则即使不会受到伤害也会陷入短暂的无法行动状态。躲开攻击后可迅速上前攻击它的触手，BOSS受到一定伤害后会倾倒在平台上任由玩家攻击，注意倒下来的瞬间是附带攻击判定的。后期BOSS体力不多时会连续使出捶击，确定它不会继续捶击后再发动进攻。

2.BOSS靠近平台后旋转自身，利用触手不断地从平台右方扫往左方，较高的攻击只要站在平台上即可躲过，位置较低的攻击则要用跳跃躲过。躲过攻击后可在BOSS短暂的硬直中进攻。

3. 火球飞弹，注意观察平台上的光点，有光点的地方为火球的爆发位置，用走位移动配合跳跃来回避。

4.BOSS的身体稍微退后然后冲向平台处用头部砸向地面，在它后退的准备动作中通过左右移动来避免站在它的正面即可，躲开后有进攻的机会。

5. 移动到平台下方然后头部缓缓地从平台边缘升起，随后从眼睛中射出激光，注意不要站在眼睛的正前方即可，在BOSS发射激光的途中还可以用远程攻击进攻。

6.BOSS体力不多时会使出激光连射，连射的方式有两种，第一种是左右间断的射出激光，第二种是从屏幕的一边射往另外一边，前者通过左右移动来回避，后者需要站在激光的空隙中躲过。

将BOSS击败后本章结束。

Chapter 06 アザゼルの野望

关卡开始后往画面的左边前方前进，登上左边的阶梯取得**自由の民の手记「未来」**。随后沿路前行至ルシフェル处触发剧情，剧情后开始操控机车前进。

机车操作简介

左摇杆：控制机车的移动。
攻击键：通常攻击，可按稳攻击键使用蓄力攻击。不同的武器有不同的攻击方式。
净化键&防御键：控制机车进行滑铲，可按稳按键来延长滑铲的时间。滑铲能避过一些障碍物且本身具有攻击判定。除了一般的攻击外，用滑铲来对付近身的敌人也是不错的选择。
跳跃键：控制机车进行短时间的加速，可按稳跳跃键来延长加速的时间。关卡中的某些道具必须利用加速才能获取。

驾车前进的途中可通过触碰来取得道路中的道具，它们是：
加速道具：取得后的一定时间内速度上升。
祝福の光：回复护甲的耐久值。
知惠の实：更换当前所持武器。

路上的紫色路障，撞上去的话会消耗护甲的耐久值，利用滑铲可从路障的下方安全躲过。途中还会有供玩家跳跃用的平台，平台后方通常设置有回复道具，有些道具需要加速后冲上平台才能获取。进路中有许多弯道，由于没有刹车键，玩家需要利用滑铲时自带的减速效果来通过弯道，操作到位的话会非常拉风。另外若不慎与道路两边的防护栏摩擦的话也会消耗护甲的耐久值。

一路上的敌人不少但基本都不会对玩家造成威胁，武器方面建议选用**ガ-レ**，它的攻击距离最远，一次蓄力攻击可以命中多个目标且附带追踪性能，近距离的敌人可用滑铲处理。前进一段距离后会遇到第一个小BOSS，当它的身体发出红光后，接下来会在主角的前方使出叩落攻击，在攻击判定出现之前主角可用攻击将其中断，更简单安全地做法是通过左右移动来回避它的叩落。附带一提，小BOSS没有体力的设定，只要在它出现后经过一段时间，它就会退场，往后遇到的两个小BOSS也是如此。第二个小BOSS的身体发出红光后，接着会往画面下方发射面积较大的光刃，左右移动同样可以躲开，更安逸的做法是利用滑铲来回避。第三个小BOSS会往主角的方向连续发射导弹，玩家只需一直往一个方向移动就基本不会被导弹打中。摆脱第三个小BOSS的骚扰后进入剧情，剧情后移动至下一个场景。

往前走会看见ルシフェル，在他的右边被建筑物遮挡住的地方有通路，破坏通路中、通路尽头的物体都可得到**力の焔(大)**。从ルシフェル身后的道路移动至尽头的平台处进入BOSS战。

Battorile

BOSS会在三种形态间转换，每转换一种形态时大天使都会告诉玩家克制BOSS当前形态的武器。其中**ガ-レ**的冲刺移动能躲过BOSS的所有攻击，所以由始至终只用这一种武器来战斗也未尝不可。

BOSS的攻击方式及应对方法：

弱点武器为**ベイル**时：连续导弹攻击可通过**ベイル**的防御性能来抵挡，防御住所有导弹后迅速接近BOSS展开进攻，之后BOSS会再次发射导弹，起手时还会把近身的主角推开，重复之前的步骤即可。高难度中导弹攻击需完美防御，因此还是推荐用**ガ-レ**的高速冲刺来回避。

弱点武器为**ア-チ**时：使出导弹攻击时的导弹数会大量减少，玩家可通过移动来轻松躲避。跳到空中后的压杀攻击，利用走位移动后再跳跃的方法可以躲过但不安全，**ガ-レ**的冲刺移动再次派上用场。近身攻击BOSS时注意它的体术攻击。

弱点武器为**ガ-レ**时：导弹攻击的躲避方式依旧，BOSS旋转自身的大面积攻击用冲刺移动来躲开即可。注意BOSS头部的光刃也有攻击判定，近战时要避免在头部的附近攻击。

击破BOSS后本章结束。

Chapter 07 アルマロスの叫び

前进来到宽广区域时新敌人Arma A出现，此种敌人的攻击模式依旧，但攻防能力得到了不少的提升。消灭敌人后前进到固定的地方时，大天使会让主角注意前方路上两边会坠落的地面，通过坠落地段后发现了ナンナ的身影，剧情后跳往画面左侧亮度较暗的隐藏平台，平台的上方有**冥界的入口**。从冥界出来后回到触发剧情的区域遇到新敌人Arma G，此种敌人加了一招近身时的旋风脚，击破敌兵后破坏右边通路中的物体得到**力の焔(大)**，来到尽头有大树的区域时

触发敌兵战，战斗结束后往右边瀑布所在的平台跳跃，来到对岸后移动至画面右下方的尽头处入手**自由の民の手记「アルマロス」**。回到分岔路往左边前进，途中的某些平台踩上去后经过一段时间就会崩塌，平台后方是ルシフェル所在的区域，破坏区域右边树下的物体得到**力の焔（大）**，道具入手后再跳过数个平台往前移动遇到堕天使Azazel，战斗结束后由右上方的通路进入尽头的洞穴。

在洞穴内稍微往右前进，新敌人Arma V登场，敌人的变更点与关卡开始后不久遇到的Arma A一致。击破敌人后往右走的途中会见到蹲在画面上方的自由の民，从他的手里得到**自由の民の手记「水のネフィリム」**后往右前进，此时堕天使Ezekiel再次出现在イーノック的面前，战斗后由右边尽

头移动到下一场景。

在场景的起始点，不要跳到下方的斜坡处而是用二段跳跳到右边的平台，随后建议在知惠の实处将武器更换为**ガ-レ**以降低于平台间跳跃时的难度，此外在下一个场景时还需要利用它的远程攻击来开路。紧接着的右侧平台需要用**ア-チ**的二段跳+滑空或**ガ-レ**的二段跳+空中冲刺才能抵达，沿路来到右方尽头获取自**由の民の手记「ナンナ」**，取得手记后站在自由の民所在平台的最左边，地面会坠落，主角随着地面一起下落，下落途中往右边的平台处跳跃，之后再往右走一点会看见**力の焔（大）**，入手后沿着附近的平台一直朝右下方推进，当没有平台继续前进时大天使会让主角往下跳，勇敢地跳落至地面后往右边前行至尽头来到下一场景。

场景左边平台上的物体中隐藏着**力の焔（大）**，利用水面上的移动平台作为落足点即可跳往该处取得道具。水上区域的中央平台有存盘点，在平台间跳跃时注意不要被Wisp碰到，此时如果手持武器为**ガ-レ**的话，使用其远程攻击将敌人清理干净后再在平台间跳跃会安逸许多。来到尽头处的区域与敌人开战，战斗中建议夺取敌人的**ガ-レ**为下一个场景中的战斗作准备，战斗结束后进入上方的通路前往下一个场景。

建议在ルシフェル处存个盘，存盘后继续往前走触发剧情，剧情后主角来到堕天使アルマロス的演出舞台，随着音乐的响起，舞台上的アルマロス将进行一段长时间的演出，途中主角需将舞

台四周的杂兵消灭，杂兵会无限刷新，在演出结束前消灭 50 个杂兵可解开一项成就，由于杂兵刷新后会从主角无法到达的地方出现，等它们移动到战区里要花费不少时间，所以ガ－レ的远程攻击在此处便能派上用场。演出结束后进入 BOSS 战。

Armaros

BOSS 从倒地状态中起身时依然会产生冲击波，冲击波的判定时间结束后玩家可上前打个两下然后迅速脱离，建议用连续技较稳定的ア－チ来战斗。BOSS 体力不多时所使出的攻击，在性能上基本没有强化，只是攻击频率会有所提高。

BOSS 的攻击方式及应对方法：

1.BOSS 移动至区域中央，旋转身体放出大量的水球爆弹，水球会停留在场上一段时间后爆炸，玩家可通过走位或跳跃来回避，但要注意跳跃后落下时不要踩到爆炸上，此外利用防御也可抵挡水球攻击。水球的发射方式有三种，第一种是往四面八方无规则的乱射；第二种是往主角所在的地方发射；第三种是以绕圈的方式往两边放出水球。躲过水球攻击后，如果 BOSS 还处在出招硬直中，主角可上前进攻。

2.BOSS 潜到平台下方，移动至主角脚下后跃出平台，在 BOSS 跃出平台前的瞬间用特殊移动来回避，注意若不慎被此招打中，手中的武器会被击碎。

3. 近距离时的体术连携，无论是否命中主角，BOSS 都会出完完整的一套招式，利用这点玩家可故意靠近 BOSS 引诱他使出这招，此招在挥空后会有很长的硬直供玩家进攻。

4.BOSS 全身泛蓝以太空步的方式移动，此时若对他进攻会受到格挡攻击的反攻。附带一提力量解放中的特定招式能无视他的格挡攻击。

将 BOSS 击败后本章结束。

Chapter 08 アザゼルの野望

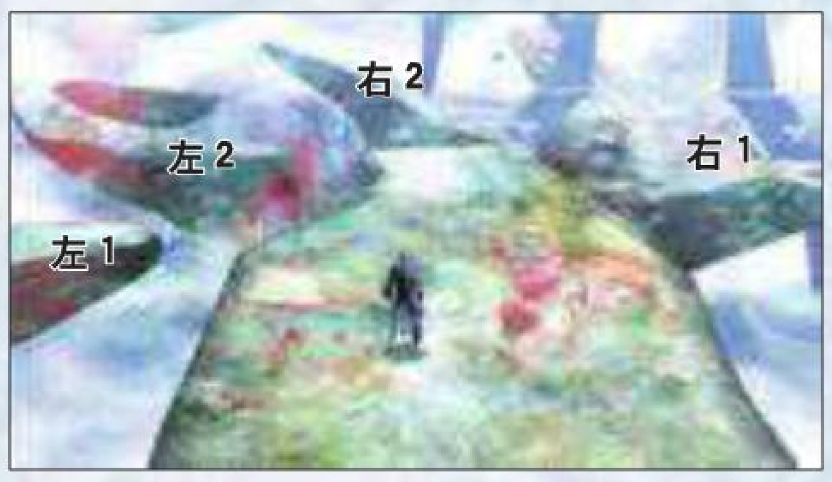
关卡开始后入手「アルマロス」的解说，操作角色改为堕天使アルマロス，他的操作方式基本与空手状态下的イーノック相同，跳跃时按稳跳跃键还可以进行滑空，按下净化键会使出中看不中用的舞蹈攻击，其它攻击的性能都强于主角，蓄力攻击更是结合进攻与防守于一体。

稍微前进会出现骚扰型敌人 Lost Head，它们会主动朝玩家操作的角色袭来，在平台之间跳跃时小心遭到它们的偷袭而掉落深渊。附带一提，在不掉落深渊的前提下完成本关卡能解开一个成就，途中如果不幸掉落，可退出游戏读取自动存档或ルシフェル的存盘点，注意落入深渊后切忌继续往前走，否则触发了下一个自动存盘点的话就只能从ルシフェル处开始。沿着顺时针的方向往下推进至尽头，在大天使的提示下跳进深渊，需注意路上的某些平台踩上去后过段时间就会坠落。

来到另外一个场景，破坏平台上圆形的物体时，如果物体闪烁红光表示其将要爆炸，玩家见状后要迅速离开它的爆炸范围。前行见到ルシフェル后入手「アークエンジェルの加护」的解说，注意不要被途中的星形机关夹到。继续往前移动会遇到左右往返的白色铁球爆弹，当主角靠近它后球体会开始闪烁红光，一定时间后便会爆炸，爆炸的范围较广且铁球所在的平台通常都比较狭小，因此路过的时候尽量不要引爆它们。通路前方有逆时针旋转的白色齿轮平台，触碰到齿轮并不会受伤，玩家可安心地在齿轮平台处移动，第一个齿轮平台处往右边前进，第二个齿轮平台处往画面的左上方前进，不要被画面右边的ルシフェル迷惑了，那里是之前路过的地方。第三个齿轮平台处往画面上方前进。前进来到数个上下窜动的浮游平台处，在平台与平台之间用一段跳跃＋滑空便能安全的移动，用二段跳反而容易失误。浮游平台的后方是左右交错的倾斜平台，跳上去后要迅速地继续往前跳，否则会滑入深渊。之后还会遇到原地旋转的长条形平台，算好时机跳上去后不要停留太久便不会有大碍。前进至ルシフェル处时进入剧情。

剧情后可先存个盘，画面上方的巨型齿轮阵，只要不断地利用垂直二段跳＋滑空便能安全地移动至上方，建议在靠近齿轮轴心的位置跳跃，在齿轮外围跳跃的话会因为齿轮移动时的幅度过大而难以掌握跳跃的时机。来到齿轮阵的上方顺着旋转的道路前进，在道路的尽头会遇到第二个齿轮阵，用老办法来到顶部后跳到画面右边的平台处继续前进。来到特定的地方时大天使会提示アルマロス从通路尽头处往下跳，跳落至地面后将区域内的敌人全灭，片刻后画面中会出现红色的圆球，攻击它就能移动至下一个战区，清理光战区中的敌人后再次攻击红球，之后将下一个战区中的敌人全灭后攻击红球前往下一个场景。

前行根据大天使的提示跳上空中的浮游平台后继续前进，前方有四条进路，左 1、左 2 的通路尽头只有少数的回复道具，而右 1 和右 2 则是前进的道路，其中右 2 是捷径但跳跃难度较高，建议玩家还是选择右 1 的道路稳中求进，右 1 的路上有两波杂兵，第一波杂兵可无视它们直接跳往后方的平台，第二波则需将敌人全灭后才能向前推进。ルシフェル会在前路等着玩家，存过盘后在通路的尽头往下跳进入 BOSS 战。



Dark Enoch

BOSS 会在三个形态间切换，切换形态后除了共通的体术攻击以外，还会增加每个形态中的特有招式。玩家必须先打破 BOSS 初始状态时的一层护甲后他才会开始切换形态。初始状态下当 BOSS 防御时玩家可通过攻击→破防攻击→攻击→破防攻击循环的方式直接磨掉他的第一层护甲。另外在 BOSS 每次切换形态的同时场景中还会出现骚扰型的敌人 Wisp。

共通攻击方式及应对方法：拳脚 3 连击 /6 连击，这两招都是近身攻击，玩家只需在他将招式出完后的硬直中进攻即可，但要注意 3 连击的收招硬直较小，进攻情况不乐观的话不要勉强为之。

BOSS 的攻击方式及应对方法：

一角形态：以旋转身体的状态于地面跃起，落地后放出攻击范围较大的飞行道具，旋转身体时带有攻击判定，玩家切勿靠近。飞行道具用跳跃就能轻松地躲开，躲开后可上前攻击 BOSS 两下然后迅速脱离，否则会被他接下来的旋转命中。BOSS 使出此招数次后将切换到双角朝上的形态。

双角朝上形态：附带破防能力的冲撞攻击，此招前期没有追向性能，BOSS 经常朝莫名其妙的地方冲撞，冲撞落空后会有短暂的硬直供玩家进攻，不要贪心，上前打几下就与 BOSS 拉开距离来防范他的下一次进攻。后期 BOSS 体力不多时使出的冲撞附带追向性能且持续时间长，玩家在使用跳跃、二段跳来躲避冲撞时要注意落点。使出数次冲撞后 BOSS 将切换到双角朝下的形态。

双角朝下形态：召唤出大量的飞行道具，一段时间后飞行道具进行无差别的攻击，飞行道具在攻击前就算触碰到也不会对主角造成伤害。飞行道具会以两种方式放出，第一种是在 BOSS 身前 180 度左右的地方，此时我方可迅速移动到他身后展开进攻；第二种是在主角的周围召唤出飞行道具，稍等片刻后原地二段跳＋滑空便能轻松躲过。放出数波飞行道具后 BOSS 会切换回一角的形态。

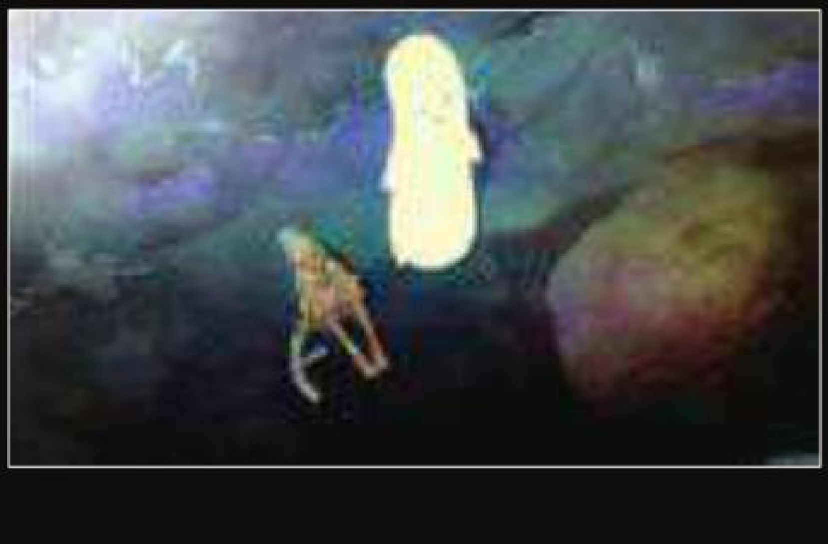
击败 Dark　Enoch 后进入剧情，本章结束。

Chapter 09 イ-ノックの迷い

操作角色变回イーノック，沿着画面上方的阶梯移动至尽头触发剧情。

剧情后往光的方向前进，前进到一定距离后进入剧情。

剧情后大天使让主角攻击觊觎知惠の实的天使，话虽如此，但其实什么都不做经过一段时间后也会触发剧情。随后往光的方



向移动触发剧情，剧情后将场景中的敌人全灭再次进入剧情。

再次往光的方向移动，前进到尽头时进入与堕天使Sariel的战斗，BOSS战法可参考前文Chapter 04中的攻略。将他击败后会转入到存盘画面，随后进入剧情。

剧情后往光的方向移动触发与堕天使Armaros的战斗，BOSS战法可参考前文Chapter 07中的攻略。击败BOSS后进入剧情，剧情后再次往光的方向前进，之后与Dark Enoch交战，BOSS的攻击方式和Chapter 08中的一致，因为主角可以使用武器的关系，战斗的难度会直线下降，建议玩家使用ガ-レ与BOSS拉开一段距离后猛攻，跳跃躲避BOSS的某些招式时还可以在空中用蓄力攻击来削减他的体力。击败BOSS后进入剧情，剧情后往光的方向前进触发剧情，本章结束。

Chapter 10 アラキエルの墓標

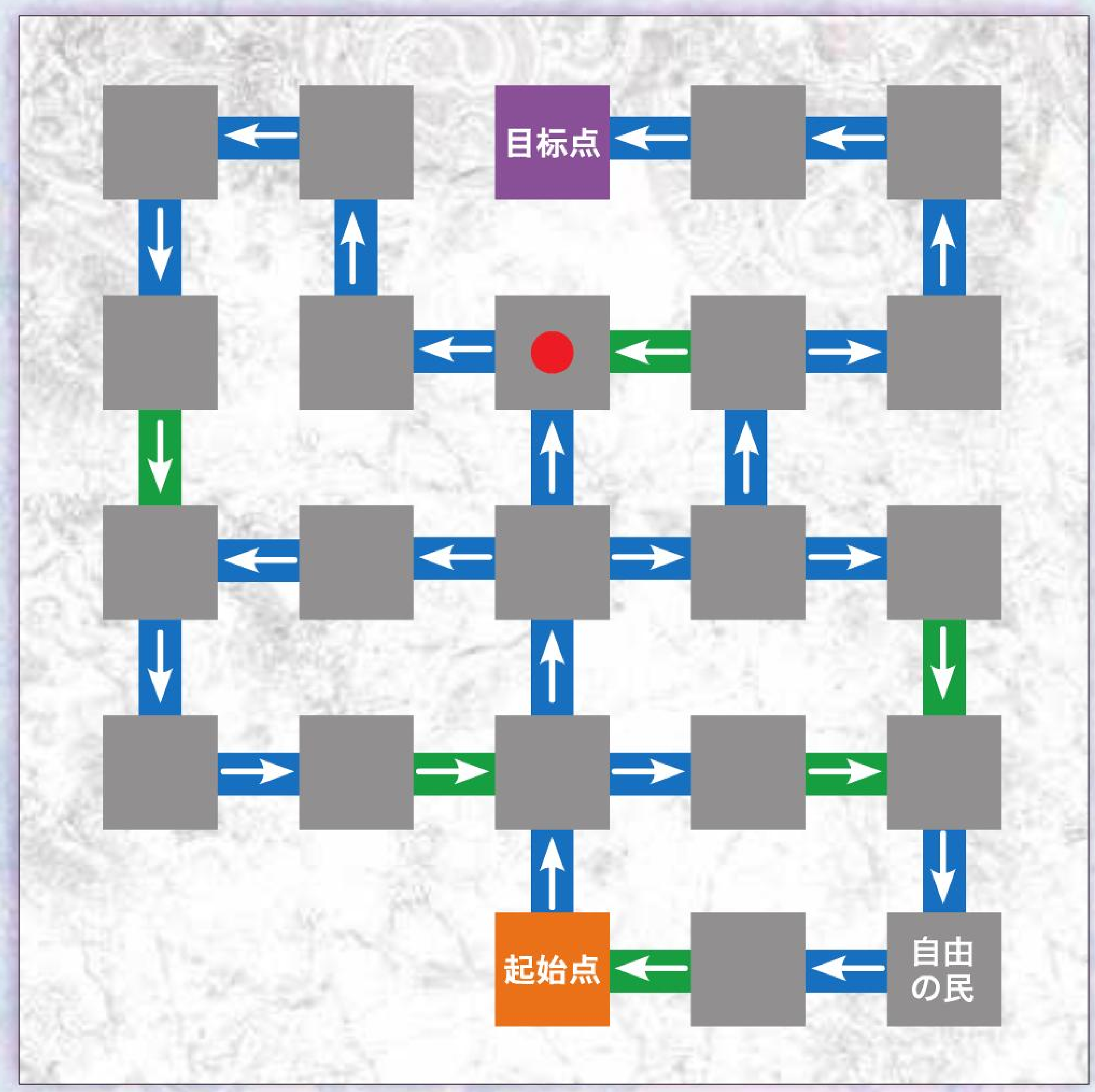
关卡开始后一直往前走移动到下一个场景，前行一段距离后出现存盘点，ルシフェル身后的广阔区域中会有新敌人Acutmartyr登场，此种敌人的攻击频率极高且本身的攻防能力在所有的杂兵中名列前茅，玩家在面对他们时应尽快地夺取他们手中的武器以降低他们的能力。附带一提在攻略本关卡的时候，除了夺取全部敌人手上的武器会解开可见的成就“いちばんいいのを頼む”外，一次都不夺取敌人的武器过关也会取得秘密成就“そんな装备で大丈夫か?”，初玩本关时考虑到玩家可能还不熟悉敌人的配置及攻击方式等,可优先取得前者,待游戏通关后再回来解开另外一个成就。将敌人全灭后往前推进一段路来到尽头，踩下平台左上方的机关开启以浮游平台搭建而成的进路，浮游平台上的中空部分就算踩上去也不会从中跌落，玩家可放心前进，来到尽头前往下一场景。往左移动到一定距离后背景出现Ezekiel和ナンナ的身影，玩家不用前进只需在原地处理一下无限刷新的小杂兵，等她们把话说完就会自动转移到下一个场景。

向右前行至一个非常广阔的区域，玩家需利用平台四周的浮游装置和桥梁移动至画面上方的目标点。桥梁初始处于收起的状态，受到数次攻击后才会放下。区域右下方的平台上有**自由の民の手记「アラキエル」**，而目标点下方的平台则有**力の焰（大）**，这里放上详细的地图以供玩家参考，其中蓝色的箭头表示浮游装置，绿色的表示桥梁，红色的点表示力の焰。

来到目标点后利用平台中的跳跃装置向上移动，途中会看见右侧也有一个跳跃装置，在装置上方左边凹进去的墙中藏有**力の焰（大）**。继续往上会遇到ルシフェル，随后继续利用跳跃装置向上推进，当主角走到某个平台的中空处附近时大天使会发话让主角搜索一下附近的地方，由中空的地方落下，跳往右边的平台可入手**自由の民の手记「イシュタ-ル传说」**，然后由平台中空的地方落下会看见右边的**力の焰（大）**。取得道具后继续前进，来到一个较大的平台时，清理掉左边的杂兵后利用跳跃装置来到顶部会与游戏中的最后一个自由の民见面，从他手中取得**自由の民の手记「小さきネフィリム」**时，如果已经取得前面所有的手记，那么此时会解开成就“听き上手”。随后返回较大的平台处朝右边前进，解决掉战区内的敌人后往上来到本场景的最后一个战区，建议玩家在此战中夺取敌人的ガ-レ为接下来的场景做准备。全灭这里的敌人后踩下右边的机关使进路中的阶梯升起，阶梯升起不久后就会落下，玩家需迅速通过，由阶梯的尽头移动至下一场景。

横版场景开始后利用ガ-レ的冲刺能力一直往右边推进，途中的Wisp放置不管，路过前面4个物体群时也不要停下来破坏物体，经过一段相当长时间的冲刺后来到第5个物体群，这里藏有**力の焰（大）**，如果不使用冲刺来赶路的话，会因为背景的剧情结束而自动前往下一个场景。取得道具后背景的剧情也差不多结束。

从升起的平台来到下一个场景后沿着阶梯一直前进，来到尽头的区域用攻击将左右两边的机关开启后来到中间的石碑处,此时平台会开始上升,待平台停稳后继续沿着阶梯前进至尽头触发BOSS战。



Boola

建议通过知惠の实将武器更换为BOSS的弱点武器ア-チ，那么在BOSS战后考验玩家操作的跳跃场景中，武器的滑空性能会派上不少用场。

大猪只有一只，攻击方式相比起Chapter 03中的BOSS要少了许多，玩家只需要站在场景边缘的墙壁前引诱它撞墙，撞上个几次后BOSS就会陷入气绝状态，此时便可用克制它的武器抢攻。BOSS从气绝中恢复过来时会发出带有攻击判定的怒吼，注意躲避。重复以上的步骤数次后就能击倒它。

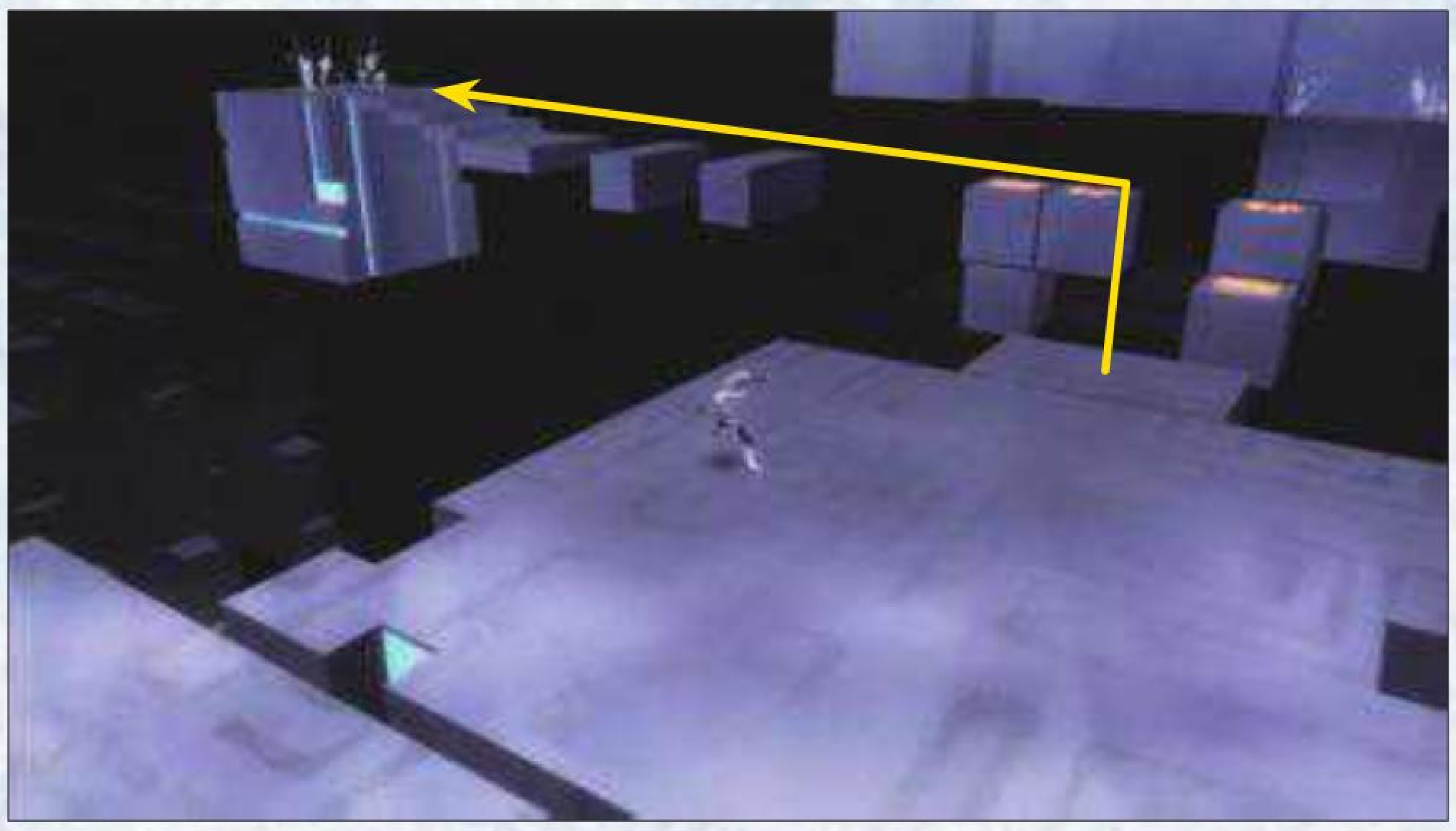
击败BOSS后来到交代剧情的场景，经过一段时间后会自动前往下一场景，玩家可打打场景中的Wisp来打发一下时间。

利用二段跳通过眼前的浮游平台，在接下来的两个宽广平台中要利用左侧地面上的机关来调整前方的平台，耐心地将平台设置成适合跳跃的状态后前进。经过前方的独木桥后来到存盘点，由ルシフェル左边的通路落下，下方右侧水晶状的物体中隐藏着**力の焰（大）**，玩家可通过二段跳+滑空或者二段跳+空中冲刺的方法入手，武器不对的话可于前路中的知惠の实处更换武器。继续前进会在画面的左边看见一高一低的两个平台，平台一踩上去即会往下坠落，而离开平台时平台会往上方弹反一段距离，玩家需要跳上位置较低的一个平台后立即跳往位置较高的平台处，重复数次便能移动到平台上方的区域，途中失败落下的话稍等片刻后平台就会重置到初始的状态。踩下上方区

域地面中的机关调整前方的浮游平台，调整好后向前推进，浮游平台间会有钟摆般的建筑物阻碍主角跳跃，由于浮游平台并不会坠落或重置到调整前的状态，所以玩家只要耐心一点，在钟摆移开后再向前跳跃，多花点时间便能顺利通过。前方还会遇到同样的机关，用相同的方法即可继续前进。来到场景尽头的传送点传送至下一场景。

前进的途中坐落着不少水晶状物体供玩家破坏，此时护甲如果完好无损的话，建议先将进路左边区域中的敌人全灭后再回来取得水晶中的**祝福の光**。全灭左边区域中的敌人后踩下上方的机关放下进路中的浮游平台。利用浮游平台前进到下一个区域，将左边区域中的敌人全部解决后开启机关以清理进路中的黄色障碍物。在前方移动的平台间跳跃是关卡中的一个难点，玩家需算好提前量在前后两个平台将要移动至同一水平线上时向前面的平台跳跃，跳往最后一个移动平台时要提前较多的时间。登上移动平台后方的阶梯来到存盘点，随后利用前方区域中移动的浮游平台往左侧移动，尽头处会发现**冥界的入口**，此外平台上的水晶物体中藏有**力の焰（大）**。作为流程中的最后一个冥界，其构造错综复杂，笔者当时就在这里Bad Ending了数次，以下将取得“イシュタールの骨のかけら”的具体跳法登出希望玩家能顺利地入手最后一个遗骨。

起始点→右上→右上稍微宽广的平台→右上二段跳→右上→右上→左上二段跳→右上稍微宽广的平台二段跳→右上稍微宽广的平台二段跳→左上二段跳→左上稍微宽广的平台→右上→左上→右上→右上稍微宽广的平台→右上稍微宽广的平台→右上→右上较小的平台→右上较小的平台→右上稍微宽广的平台→右边同一水平线上的平台→右上稍微宽广的平台二段跳→左上二段跳→左上→左上稍微宽广的平台取得遗骨，之后随意往顶部移动。



从冥界出来后，如果已经取得前面所有的遗骨，那么此时会解开成就“骨は拾ってやる”并获得主角的另外一套服装，注意通关后才可以在选择章节时给主角换装。

取得道具后利用移动浮游平台来到前方的高低平台处，需要通过高低平台来往上移动的区域有两个，在第一个和第二个区域之间的平台右方藏有**力の焰（大）**，不要错过。来到最顶部后稍微往前就会触发剧情，剧情后进入BOSS战。

Ezekiel

BOSS的弱点武器为**アーチ**，在BOSS露出破绽时一套连续技能扣去她大量的体力，这里推荐一套威力较高的连续技：攻击×4→延迟攻击→攻击×3。

BOSS的攻击方式及应对方法：

1. 主角靠近她时有机会使出体术攻击，走位移动或跳跃都可以轻易避开，攻击结束后的硬直时间很小，我方较难还击。

2. BOSS身体闪烁红光，之后向主角所在的地方突进，此招的突进速度较快但追向性能较差，用跳跃即可躲开，躲开后是反击的好时机。

3. 落雷攻击，BOSS会原地稍微浮空，之后放出大面积的落雷，看见BOSS浮空就要迅速移动到攻击范围外，算好落雷消失的时间后可上前进攻。

4. 快速移动到场景的边缘后朝主角所在的方向放出雷电，放出雷电时的速度很快且范围也不小，没有信心通过左右移动来回避的话就用二段跳跃，跳跃时可往BOSS的方向跳，这样一来在落地后能争取到一些靠近BOSS进攻的时间。

5. BOSS跳往空中然后急速朝主角所处的位置落下，落下前地面会有红光提示，看见红光后稍等片刻然后用特殊移动来回避，躲开攻击后可上前反击。

6. 格挡攻击，发动时BOSS的身上会泛出紫光并张开双手向主角慢慢走来。玩家可趁此机会净化手中的武器。

Nether Ezekiel

场景的四周被电气所包围，主角碰上去的话会受到伤害。BOSS的弱点武器仍为**アーチ**，和它缠斗一段时间后它的身体会分成两半，分体后上半身会飞往主角的上方然后落下，由于落下攻击的速度较快且范围不小，建议用**ガーレ**的冲刺来躲避，落到地面的上半身还会使用近距离的旋转攻击，战斗时与它保持距离便无大碍，躲过上半身的攻击后可对不会攻击的下半身展开进攻。

非分体时的攻击方式及应对方法：

1. 雷击模式：四道落雷会以扩散、收缩循环的方式在场景中旋转，近身攻击BOSS的本体时稍打一会就要提防身后的落雷。

2. 火球模式：BOSS召唤火球攻击前，场景中会有引力将主角吸往BOSS本体，而火球的落点恰恰是BOSS身体的四周，因此玩家要往场景的边缘移动但要小心被电气所伤。火球落下后会往四面八方射出，跳跃即可回避。

3. 冰柱模式：数根巨型冰柱座落在BOSS的周围，此时会有引力将主角推往场景的边缘，玩家必须将冰柱击碎才能靠近BOSS的本体，而冰柱本身就带有攻击判定，我方用近距离的攻击破坏冰柱时容易与冰柱发生碰撞。

从以上的BOSS攻击方式来看，**ガーレ**的远程攻击和特殊移动是应对本战的首选武器，其中在火球模式和冰柱模式时由于有引力的关系，推荐往引力反方向的地方二段跳然后用空中蓄力攻击，这样即可躲避BOSS的攻击又可给BOSS造成伤害，一石二鸟。而雷击模式时站在BOSS与场景边缘两者中间的地方进攻也能很好地观察到落雷的动向。

将BOSS击败后本章结束。

Chapter 11 セムヤザの夢

往前走一段路后遇到ルシフェル，之后从画面左侧向上方推进，途中有知恵の实，在知恵の实后方的路上有通往左边的隐藏通路，破坏通路尽头圆球状的物体后得到**力の焰（大）**。取得道具后前往顶部的深处触发连续数场的BOSS战。

Azazel

BOSS的弱点武器为**ガーレ**，与其他人型的堕天使一样，倒地起身后身体周围会产生冲击波，而靠近BOSS后他会使出体术攻击，体术的发生较快不好躲避，因此还是与他保持距离等他其他的招式落空后再用克制他的武器进攻；推荐连续技：攻击→延迟攻击→视情况躲避BOSS的攻击或重复攻击→延迟攻击的套路，**ガーレ**延迟攻击（也就是破防攻击）的性能非常优秀，攻击力不低还附带一定的追向能力，收招硬直小可用冲刺来取消，加上又是BOSS的弱点武器，用来削减BOSS的体力时效率惊人。

BOSS的攻击方式及应对方法：

1. 身体发出绿光后突进到主角身边然后使出拳术攻击，二段跳可轻松回避，躲过后可反击。

2. 从手中发出黑球，黑球会缓

慢地追踪主角，被黑球缠上的话一段时间内无法行动，接下来便很有可能遭到BOSS的连击而损耗大量的护甲耐久值。黑球在场景中一段时间后就会消失，建议玩家通过走位来回避黑球的追踪直到它消失后再进攻。注意BOSS体力不多时会一次性放出多个黑球。

3. 格挡攻击，发动时BOSS的身上会闪出绿光，此时是净化武器的好时机。

4. 朝主角的方向放射直线光线，发生速度较快，可通过左右移动或跳跃来回避，后者相对要安全一些。

5. BOSS跳往空中然后急速朝主角所处的地方砸落，落下前地面会有红光提示，看见红光后稍等片刻然后用特殊移动来回避，躲开攻击后可上前反击。BOSS快要被击败时会连续使出多次砸落。

Nether Azazel

ガ-レ作为BOSS的弱点武器，其攻击→延迟攻击→视情况躲避BOSS的攻击或重复攻击→延迟攻击的套路依旧非常实用，发动力量解放后使用上述的套路可以打得BOSS连行动的机会都没有。

BOSS的攻击方式及应对方法：

1. 瞬移攻击，BOSS会瞬移到主角身旁然后用脚踢向主角，我方只要不处在攻击的硬直中，利用ガ-レ的冲刺移动就能轻易的回避。BOSS体力不足时还会连续使出数次瞬移攻击，玩家可通过跳跃→空中冲刺→跳跃→空中冲刺的方法来躲避。

2. 突进，BOSS会以小跑往主角所在的地方撞去，此招的持续时间较长，但跳跃→空中冲刺→跳跃→空中冲刺的躲避方法依旧有效。

3. BOSS瞬移到场景的边缘然后朝主角所在的方向放出火球，BOSS的体力越少时放出的火球越多持续时间越长，火球有多种攻击轨迹，但都可以利用ガ-レ的二段跳后在空中连按攻击键数次的方法来回避。

击倒BOSS后进入剧情，剧情后迎来最终BOSS战。

Dark Armaros

作为流程中的最终BOSS，它的实力却很一般。BOSS一个有三个形态，每个形态下需要用相对应的克制武器才能对它造成伤害，每形态中克制它的武器是随机的但不会重复，玩家可先随便选一种武器进攻，如果攻击被弹开就换另一种武器继续尝试。

BOSS的攻击方式及应对方法：

1. 镭射 & 光球攻击，武器为ベイル时可防御完BOSS的攻击后再反击，其他武器的话利用跳跃躲避然后绕到它身后进攻。

2. 双手镭射 & 光球攻击，在第二和第三形态时BOSS会使用的招式，通过跳跃躲避然后绕到它身后进攻即可。

3. 回转攻击，靠近BOSS后会有一定机率出现的招式，武器为ベイル时可防御，ア-チ时往BOSS的反方向移动，ガ-レ时因为没有必要靠近BOSS进攻，所以不会受到这招的威胁。

4. 切换形态后放出巨型镭射从画面的一边扫向另一边，看似很强悍的招式，其实只要用二段跳就能轻松躲过。

5. 潜水镭射，BOSS潜到水底然后在主角脚下喷射镭射，攻击判定发生前地面会有蓝光提示，只要不呆在原地便没有问题，数次喷出镭射后BOSS有可能直接跃出水面或使出潜水扑食。

6. 潜水扑食，潜到水中然后从水中跃出，一般情况下前两次跃出水面时都距离较远，第三次跃出才稍有威胁，通过走位移动来回避即可。此外第三次跃出后BOSS会产生一段硬直时间，进攻的时机之一。

第三形态下BOSS体力被耗光时会使出一次无法躲避的巨型镭射，主角被命中后触发剧情，剧情结束后发动力量解放终结技便能击败BOSS。

将Dark Armaros消灭后游戏的流程到此结束。

通关之后

可选择Score Ranking模式。
出现Hard和Extra难度。
选择New Game重新开始游戏后可选择关卡和帮主角换装。
Collection中追加Gallery和Movies。
可在Options中打开或关闭Gauge(护甲耐久值和分数的显示与否)。
力量解放的等级可以继承。

奖杯／成就入手方法一览 El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON

名称	入手方法
准备万端	完成Chapter 00
長い旅の末に	完成Chapter 01
タワーへようこそ	完成Chapter 02
手荒い欢迎	完成Chapter 03
ネフィリム祭り	完成Chapter 04
时空を超えた访问者	完成Chapter 05
逸脱した进化	完成Chapter 06
派手な欢迎	完成Chapter 07
おまえも嬉しいだろう?	完成Chapter 08
おかえり、イーノック	完成Chapter 09
私のかわいい子供たちが……	完成Chapter 10
最後のひと仕事	完成Chapter 11
キミのものは仆のもの	获得全部共三种类的武器
骨は拾ってやる	取得所有イシュタール的遗骨
友达は曲芸师	一次都不掉落深渊的前提下完成Chapter 08
暴れん坊	破坏物体的总数量达500个
惊异の反击	使用100次完美防御
听き上手	入手所有自由の民の手记
冥界からの脱出	成功从任意一个冥界中脱出
收获人	夺取敌人的武器100次
不屈の魂	濒死状态时连打恢复成功达50次
限界突破	发动力量解放
赖もしき友	力量解放的等级达到10级
大丈夫だ。问题ない	不取得任何回复道具的前提下完成任意一关
名声への挑战	在Score Ranking模式中成功登录
そんな装备で大丈夫か?	不夺取任何敌人的武器完成Chapter 10
アーツマスター	空手状态下击倒100个敌人

名称	入手方法
安らかに眠れ	击倒50个宠爱者の魂
问答无用	成功破防100次
武器は大切に	主角的武器被破坏一次
いいものを见つけたね	取得真实の眼
アーチマスター	用アーチ击败300个敌人
ガーレマスター	用ガーレ击败300个敌人
ベイルマスター	用ベイル击败300个敌人
堕天使なんて怖くない 1	不使用连打恢复的前提下击倒Nether Sariel
堕天使なんて怖くない 2	不使用连打恢复的前提下击倒Nether Ezekiel
堕天使なんて怖くない 3	不使用连打恢复的前提下击倒Nether Azazel
堕天使なんて怖くない 4	不使用连打恢复的前提下击倒Dark Armaros
エンジェルズ	完成Easy难度下的所有章节
プリンシパリティーズ	完成Normal难度下的所有章节
ドミニオンズ	完成Hard难度下的所有章节
セラフィム	完成Extra难度下的所有章节
爱の传道师	击倒500个敌人
爱の救世主	击倒1000个敌人
いちばんいいのを赖む	夺取所有敌人的武器完成Chapter 10
奇迹の体现者	一次都不Game over的前提下完成所有章节
イーノック・オンステージ	Chapter 07中Armaros的舞台演出时击倒50个杂兵
达成者	在Easy难度中以G评价完成所有的章节
超越者	在Hard难度中以G评价完成所有的章节
ロード・オブ・メタトロン	取得除本奖杯／成就以外的所有奖杯／成就

其中入手难度比较大的“达成者”和“超越者”，需要分别在Easy和Hard难度中取得所有关卡的G评价(Chapter00不计算评价，可略过)，影响过关评价的要素有以下几点：

1. 基本得分，其中主要包括攻击敌人时的连击数、破坏场景中的物体数量、取得道具的数量、击败敌人的数量、战斗中使用破防攻击／格挡攻击命中对手等等。

2. 过关时间得分，过关使用时间越短分数越高。

3. 秘密得分，关卡中掉下深渊、濒死状态中连打恢复都会大大地降低此项得分，而收集**力の焰（大）**、夺取敌人的武器则会获得可观的加分。

用一句话看来形容G评价的取得关键就是：获得关卡中所有的**力の焰（大）**、夺取所有敌人的武器、途中不掉落深渊也没有陷入濒死状态。

关于**力の焰（大）**的收集，读者可查阅流程攻略中的红色字体部分。

结语

本次的《幻境神界 大天使的崛起》攻略到此告一段落，不知道这种完全不提剧情的纯流程攻略能否获得读者们的认同。看过文中红色字体的收集要素指南后如果还有什么地方不清楚的，欢迎来信咨询。谈谈玩后感，总体来说本作是近期来优秀的一款动作游戏，关卡设计和音乐方面是游戏的一大亮点，战斗部分需要花时间去适应，掌握好连续技后打起来非常爽快；8小时左右的流程时间稍微短了一点，7位堕天使没能悉数登场也是游戏中的一大遗憾；结局有点唐突，通关后应该有不少读者会好奇ルシフェル和ナンナ的去向。闲话到此，各位下期再见。

PlayStation®
游戏专页

PSP® 游戏《DISSIDIA® 012[duodecim]™ FINAL FANTASY®》中文版于 5 月 10 日正式推出！考虑到玩家的技术及喜好，系统分成两种风格，格斗高手及 RPG 狂热玩家都能照顾。再加上中文剧情，彷佛穿越了时空，到了历代的 FF 幻想世界。另外，同时按下 L 键及攻击键就可以在特定场合召唤拍挡攻击敌人。相反，受袭时发动，可以帮助防御。进攻时接上连续技或是受袭时防御，就看你如何灵活运用了。中文版建议售价港币 228 元。限定版 PSP®（PSP−3006XUW）主机同捆装已于同日发售，建议售价港币 1688 元。

PS电玩大本营

"PS电玩大本营"新浪微博
http://t.sina.com.cn/psasia

http://asia.playstation.com

怪物猎人黄金猎人祭

4 月 30 日至 5 月 2 日，在香港尖沙咀海港城，举办了 Monster Hunter Portable 3rd 黄金猎人祭活动。粉丝们有到现场游玩吗？猎人的领地内，出现了一只来袭的雄火龙。这只首次在香港展出的立体雄火龙龙头，震怒的气势，压得人透不过气。噢！被它发现了，是时候要亮出我的趁手武器——大剑！看我能攻善守的大剑，如何破你火炎咆哮！

这两只是特地从日本运到香港的艾露猫，雄火龙装的艾露性格勇敢，见到可怕怪物也会勇往直前，永不后退。拥有技能攻击力 UP 大，战斗力值得期待。猫猫装艾露其实是一名吹笛达人，非常在意主人的安危，懂得吹回复笛、鬼人笛、硬化笛，有了它的支援，狩猎时就更无后顾之忧了。你会选哪一只成为你的最佳狩猎拍档？

身为一个 HR6 的专业猎人，怎能够不参加"狩人卒业试"？要吃下喷沙的潜口龙，就如吃下炭烧鳗鱼般容易。游戏制作人辻本良三老师亲笔签名的"狩人卒业证书"，简直手到擒来。而首 10 名购买"《怪物猎人 携带版 3rd》PSP 限定版套装"（港币 1380 元）就能获得"黄金猎人"足金金牌，据工作人员解说，金牌均以 999.9 纯金制造！排第一位的玩家，很早就来排队了。

到底现场有甚么怪物猎人的限量精品值得推荐呢？可爱的浴衣娘手上拿著的小圆头艾露坐垫（每只港币 139 元）就是了。其他一些如匙扣、杯、公仔、Tee 等，都是从日本运来的，有部份更是首次发售。翻查狩猎日记，

原来已经取得不少狩猎徽章及怪物素材，但原来还有 4 个怪物图腾仍未取得！在会场完成指定任务，收集 4 种怪物图腾，就可以免费换领《怪物猎人 携带版 3rd》文件夹。

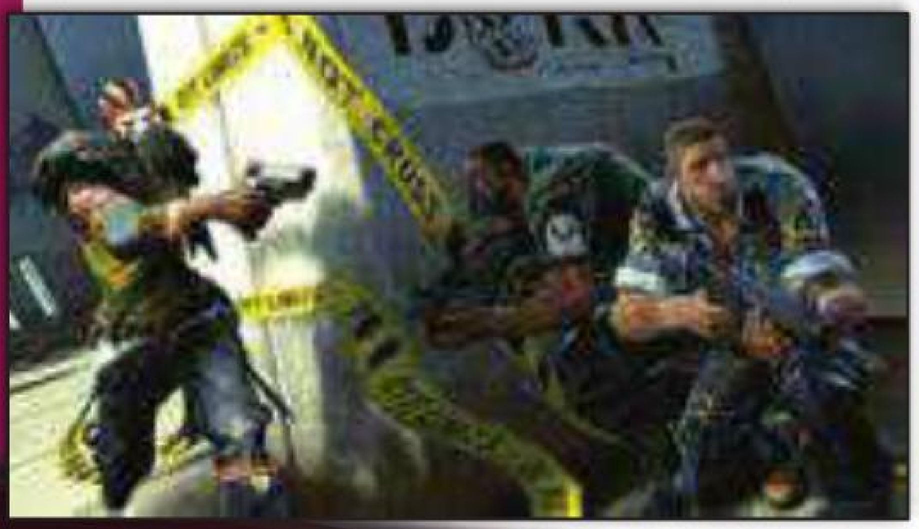
漫步黄金狩猎场，场内可以见到不同的 Cosplay，不同的游戏角色将气氛推到最高点。Cosplay 比赛的胜利者，一身雄火龙的装备，光看造功已经给力吧。亚军分别是轰龙装备，而季军是结云装备。

自携 PSP 进入游戏内大会指定集会浴场，可获得制作人辻本良三先生之艾露猫及公会卡片，原来辻本良三先生只用一种武器——槌！也可以在现场看看辻本先生对粉丝们说话的录影片段。

绝对强者赛总决赛部分，狩猎的是风牙龙，蹦蹦跳跳的，速度非常快。要有效对付风牙龙，当然是先破它的爪，减慢其速度吧。胜利队伍使用的全是太刀，以爆红色的气刃状态主动疯狂攻击风牙龙，以快打快，最终在不到 4 分钟的时间内完成讨伐。第一排中间两位就是胜利队伍，恭喜恭喜！

各行各业的致胜之道：Brink

由 Bethesda Softworks 精心打造，于 5 月 12 日登场的 PS3 游戏《Brink》（边缘战士），为主视角射击游戏。根据不同的职业兵种，有效地进行任务，才是致胜之道。游戏建议售价港币 309 元。



Soldier 最基本的前线进攻职业，亦会担当引爆的行动。

Medic 看名字就知道是专门救人的职业，同伴受伤时不可或缺。

Engineer 不要小看工程师这个职业，能帮团队架起重机枪作大火力支援，亦能修复受损的设备。

Operative 专责潜入、暗杀等任务，可以随时入侵敌方的防卫装置。

不同职业、兵种都有特定的用途，你最擅长的职业是什么呢？

最后的约定物语

爱好日系角色扮演游戏的你请注意，JRPG 已经回归了。JRPG，指日系角色扮演游戏，较著重故事剧情，多以回合制为主，打倒敌人后能获得一定经验值，提升等级，从而变得强大。刚推出的 PSP 游戏《最后的约定物语》，剧情壮大，玩家所扮演的是骑士团团员，担当起保家卫国的重责。一开始，就已经是

充满迫力的战争场面，可是己方的军队节节败退，当一切已成败局，首都失陷、人民的生命在不断消逝，国王决定使出会使施法者死亡的秘术！最后的一击，足以破釜沉舟，反败为胜。此时，开场动画播出，新的冒险旅程正式展开……本作的声优阵容强大，如神谷浩史、田村由香里等知名声优皆有参与，使人物的性格刻划更突出。游戏建议售价港币 358 元。

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS logo","PlayStation","△○×□"and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"logo" is a registered trademark of Sony Corporation.

游戏情报站

栏目主持：星夜

DIGEST 本期大事记

05.04 EA公布上财年财报，亏损额大幅降低，《战地3》预订创天量，《质量效应3》确定延期。

05.04 任天堂宣布Wii从5月15日开始降价至150美元。

05.07 索尼再次宣布推迟PSN恢复上线的时间，表示要继续进行更深入地检查与准备。

05.09 索尼日本总部发言人表示，PSN在5月底之前可能都无法完全恢复。

05.09 Capcom公布财报，由于《MHP3》热销460万套，Capcom创造了业绩新高，财年内5款游戏破百万销量。

05.10 MMV、AQ Interactive与Liveware宣布将于今年10月合并，成立Marvelous AQL。

05.10 微软宣布以85亿美元收购Skype，今后Skype网络电话服务将融入Xbox LIVE。

05.11 NBGI在迪拜召开记者招待会，公布了《灵魂能力V》以及CG电影版《铁拳 血腥复仇》，NBGI众多新作的发售时间与销量目标确定。

INFO 新闻短波

《最终幻想 XIII》廉价版

Square Enix宣布将于7月21日在日本推出《最终幻想XIII》的廉价版，PS3与X360版本的售价都是3990日元。

《心灵杀手 2》秋季发售

Remedy的品牌开发部主管Oskari Hakkinen日前透露，X360恐怖游戏《心灵杀手》的续作已经在开发中，不过本作剧情并非前作的延续，可能会采用全新的故事设定，游戏发售时间预定为2011年秋季。

《超级马里奥 3D》对应体感

宫本茂透露，3DS的《超级马里奥3D》将会用到内置的陀螺仪感应器与摄像头，通过陀螺仪感应器的倾斜感应功能弥补3DS没有右摇杆的缺陷。另外，本作将不支持“擦肩而过”通信系统。

《刺客信条 启示录》揭开系列最大谜题

Ezio三部曲完结篇，君士坦丁堡与地下之城的刺客身影

育碧近日正式宣布《刺客信条 启示录》（Assassin's Creed Revelations）将于今年11月发售，对应平台为PS3/X360。育碧表示本作是“Ezio三部曲”的完结篇，50岁的Ezio来到了当年他的祖先埃泰尔所在的Masyaf，却发现那里已经被圣堂武士占领，他们正寻找某神秘圣物。正如标题所示，本作的剧情将会揭开系列最大的秘密。

游戏中，Ezio将前往君士坦丁堡寻找圣物，在那里遇到了新刺客，包括年轻的苏莱曼，他是后来的土耳其帝国第十任君主。他还将遇到土耳其帝国刺客组织大首领Yusuf Tazim。Ezio找到了藏有圣物线索的5个封印，它们与Animus一样存储了埃泰尔的记忆，Ezio将通过它们体验埃泰尔的部分生涯。在本作中，玩家也将知道Desmond神秘的过去，在Desmond的游戏部分将会有系列从未有过的玩法。

在本作中也可以招募新刺客，可以将他们派到地中海的多个地区，利用各自的能力特点完成相应任务。占领了一个地区就会获得金钱奖励，或者特定物品。本作以君士坦丁堡为主要舞台，那里分为4个区域，每个区域都有自己的文化背景与建筑。此外玩家还可以造访地下城市卡帕多奇亚。本作新增的主要武器是“钩刃”，可将其勾住滑索滑行。玩家还可以用各种原料配方配制出炸弹，最多可以配制出300多种炸弹，例如闪光弹、烟雾弹等。

《战地3》、《质量效应3》登陆掌上平台

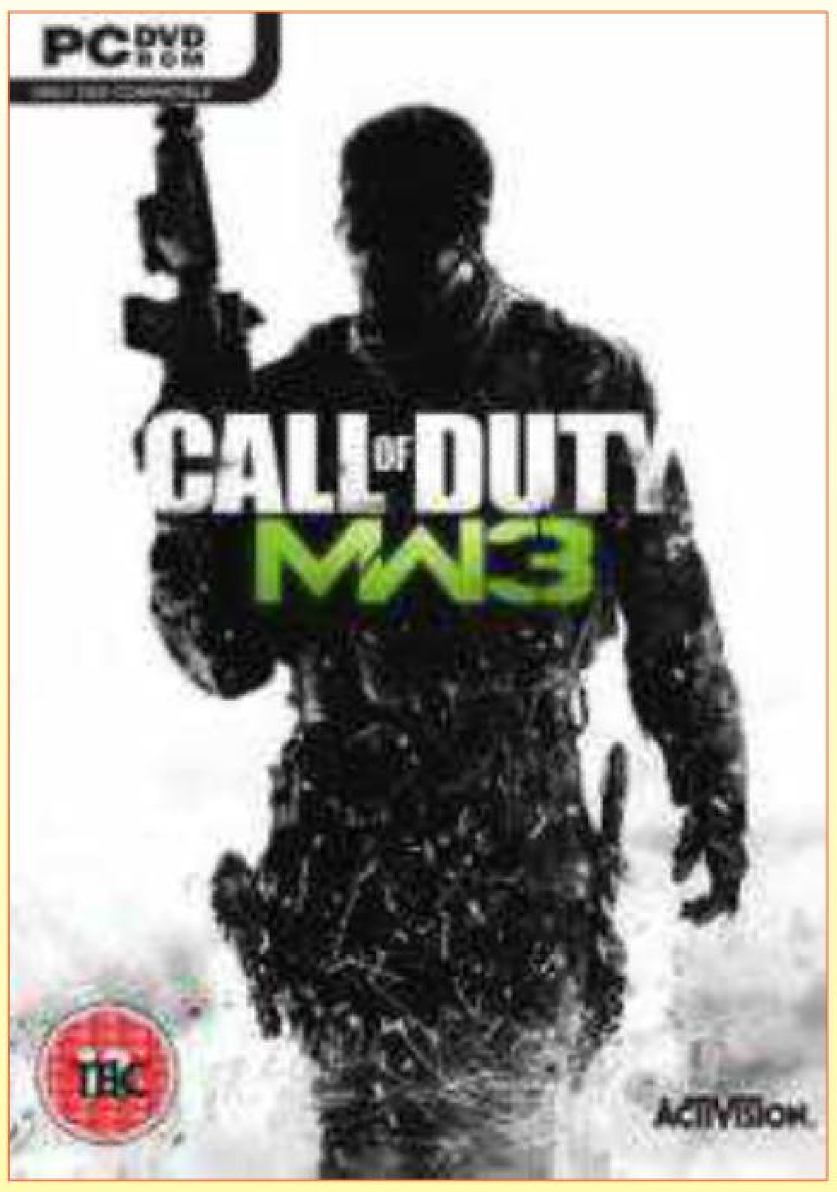
EA提高掌机游戏投资，本财年两大巨作将登陆掌机或手机

EA于5月4日公布了2011财年（截至2011年3月31日）的财报。本财年EA亏损额从6.77亿美元降低到2.76亿美元，销售收入为35.9亿美元。EA的第四季度表现出色，从去年同期的盈利3000万美元提升为1.5亿美元。EA表示《战地3》市场反响的热烈程度非常惊人，预订量是《战地 恶人连2》的7倍，而后者的累计销量已经达到700万套。该财年最畅销的游戏是《FIFA 11》，累计销量超过1100万套，《极品飞车 热力追踪》销量达500万套。

在EA的财报说明会上，EA发言人大致介绍了未来的新作计划。令人失望的是原定年内发售的RPG科幻史诗《质量效应3》确定将延期到2012年初发售。另外有两款从未公布的游戏引起了人们的注意，那就是《战地3》与《质量效应3》的携带机版本。这里所说的“携带机”有可能是掌机，也有可能是手机。EA在手机游戏方面非常积极，上个财年其携带机游戏业务增长了25%，数字下载的总收入达到了8.44亿美元。之前EA已经在iPhone上推出了《质量效应 星系》和《战地 恶人连2》，但是两款游戏的制作质量都令人不敢恭维。《战地3》与《质量效应3》继续推出iPhone版的可能性很大，不过我们还是更希望EA制作一个高质量的掌机版。Activision已经确定会在NGP上推出《COD》，立志要用《战地3》挑战《COD现代战争3》的EA也许会将战火燃烧到NGP的FPS大战。无论是机能还是键位配置，NGP无疑是最适合《战地3》的携带机平台。

《COD MW3》封面泄漏?

最近在国外一些论坛上出现了《COD MW3》的封面，将图片上传到论坛的据说是负责 Activision E3 展舞台布置设计公司内部人员。有消息称，本作将会有规模空前的冲突等级，而且不仅游戏规模宏大，还会有一个非常特别的相关网络服务。Activision 曾透露，他们为《COD》新作准备了一个“全新的网络世界”，他们称之为“平台”，由 Beachhead 工作室开发，该“平台”的名字据说是“Call of Duty：Elite”，应该是一个为玩家提供综合网络服务的大型网络社区。



Wii降价至150美元

上期本刊报道美国各大零售商将 Wii 售价从 200 美元下调到 170 美元，而任天堂官方最近正式宣布 Wii 从 5 月 15 日开始降价至 150 美元，英国版降价至 130 英镑。今后 150 美元的 Wii 标准套装所赠送的游戏不再是《Wii Sports》和《Wii Sports 运动胜地》，而是《马里奥赛车 Wii》及其专用的赛车方向盘。

美国任天堂总裁雷吉表示这次降价的时间选得恰到好处，他说：“这对我们来说是非常重要的举动。这只是 Wii 从 2006 年 11 月发售以来的第二次降价，而上一代卖得最好的主机（暗指 PS2）有一半的销量是在降价到 149 美元之后卖掉的。”

MMV与AQI今年十月合并

蓝龙恋上牧场物语，贫困中相濡以沫

Marvelous Entertainment（简称 MMV）、Liveware 与 AQ Inter－active 于 5 月 10 日宣布已达成合并意向，将于今年 10 月 1 日正式合并，新公司定名为 Marvelous AQL。MMV 社长中山晴喜将担任新公司会长，AQ 社长许田周一将担任新公司社长。这次合并将会以 MMV 为基础，AQ 相当于被解散后并入 MMV，AQ 的股票将于 9 月 28 日摘牌。MMV 的持股者仍保持其股份，同时新公司会发行 412411 份新股给现有的 AQ 和 Liveware 持股者，AQ 一股换 MMV 的 7 股，Liveware 一股换 MMV 的 6.2 股。

MMV 的代表作是《牧场物语》、《英雄不再》等游戏系列，AQ Interactive 旗下拥有 Feel Plus 和 Artoon 工作室，他们分别开发了《失落的奥德赛》和《蓝龙》。而 Liveware 是一家致力于手机游戏开发的工作室，过去制作了 MMV 授权的多部《牧场物语》手机游戏。近年来 MMV 与 AQ 都是惨淡经营，在这次合并声明的新闻稿中，MMV 与 AQ 表示他们希望借助合并形成新的价值链，今后将集中资源融合网页游戏与家用机游戏业务。目前三家公司的总员工数量为 400 人，上个财年三家公司总营业额约 140 亿日元，预计本财年营业额可到 148 亿日元，纯利润 7.6 亿日元。

杀手47再次出击，电影版同步上映

《杀手47 赦免》将使用《阿凡达》尖端动作捕捉技术

《杀手 47》是原 Eidos 旗下 IO Interactive 的经典名作，近日，该系列续作《杀手 47 赦免》（Hitman：Absolution）正式公布，对应平台为 PS3/X360，预定于明年发售，届时电影版也将同步上映。

在本作中，杀手 47 接手了他职业生涯中最危险的刺杀任务，并被他最信任的人出卖，因而卷入了惊天阴谋之中。本作导演 Tore Blystad 表示，本作在故事和画面风格上都会更加黑暗。游戏使用的是 IO 自己的 Glacier 2 引擎，将采用当前好莱坞最尖端的动作捕捉技术，在 Giant Studios 进行动作捕捉，相同的技术曾被应用于《阿凡达》。游戏的动作捕捉过程更像在拍电影，首次进行了同一场景的 7 名演员同场进行动作捕捉，这样可以避免以往各演员动作单独捕捉后，再拼接起来时出现的违和感。本作将会更注重剧情与角色的情感演出，因此对面部表情的捕捉也需要更高端的技术。

INFO 新闻短波

《天剑 2》登场?

英国游戏杂志《PlayGamer》称 Ninja Theory 将于 E3 展上公布《天剑 2》，故事发生在前作的 10 年后。据称本作将会是一款沙箱式、高开放度的游戏，有丰富的任务和高度互动性的场景。

《莱顿教授》日本大突破

Level—5 宣布，NDS 游戏《莱顿教授与不可思议之町》在日本的销量终于突破 100 万套，该系列全球销量已经突破 1200 万套。

劳拉银幕新形象

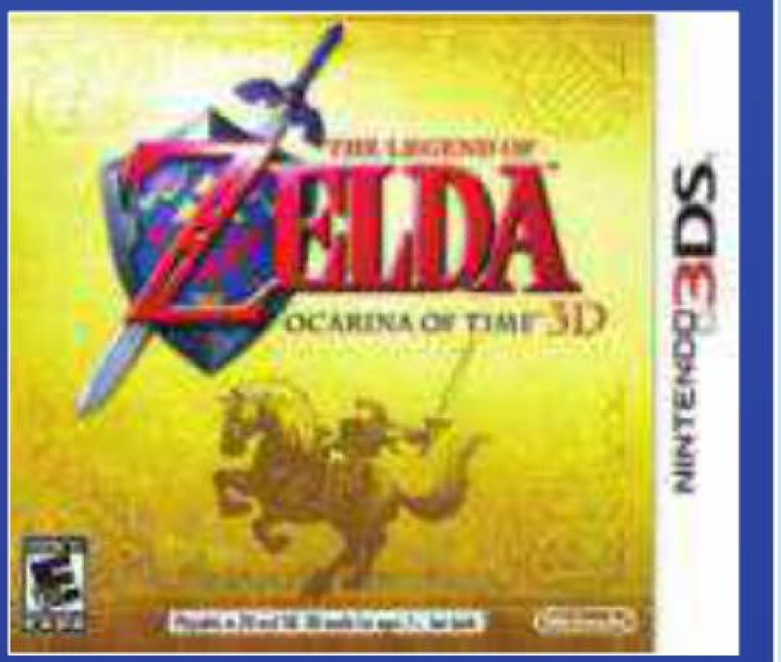
Graham King 的 GK Films 公司两个月前从 Square Enix 那里购买了《古墓丽影》电影版发行权，计划于 2013 年推出电影新作。近日 GK Films 宣布本片与游戏版新作一样，都是讲述劳拉的起源故事，而且他们准备将劳拉打造成与《异形》的艾伦・蕾普丽和《终结者》的莎拉・康纳一样伟大的动作片女英雄。

育碧电影公司

育碧于 5 月 2 日宣布成立 Ubisoft Motion Pictures，该公司位于法国巴黎，将主要负责将育碧的游戏制作成电影和电视剧。

《时之笛 3D》限量发行

可能是为了进行饥饿营销，任天堂近日宣布 3DS 的《塞尔达传说 时之笛 3D》首发出货量将不会超过 15 万套。这则消息发布后，该作在零售商那里的订购量呈爆炸性增长。



《战火兄弟连》新作

Gearbox 首席执行官 Randy Pichford 日前透露，《战火兄弟连》的续作已经在开发中，而且很快就会公布详情。

游戏画面变得越来越真实，我认为这是海外游戏受欢迎而日本游戏失宠的原因。

——任天堂社长岩田聪认为，游戏画面的真实化是日式游戏走向没落的重要原因，因为过去游戏机性能有限，日式游戏普遍的卡通风格能有更好的视觉效果，而如今随着性能提升，西方游戏强调的照片级画面有了更大的发展空间，相反日式卡通风格在这样的技术背景下反而难以发展。

业界声音

INFO 新闻短波

《DQX》明年发售

《勇者斗恶龙》作曲家杉山光一最近在日本福冈的《勇者斗恶龙 III》音乐会期间透露，《勇者斗恶龙 X》将于2012年发售。

SS《守护英雄》高清化

世嘉宣布，1996年在SS上推出的名作《守护英雄》将于今年秋季登陆XBLA，而且画面将会高清化，并增加在线合作模式以及几种新游戏模式。对战模式最高支持12人在线乱斗。

Bungie新作名为"真红"？

Bungie旗下刚成立不久的分公司Bungie Aerospace最近注册了一个神秘新商标——"Crimson"（真红），根据商标描述，这可能会是一款手机游戏。目前Bungie正在招聘手机游戏程序员。

《战鹰》续作

PS3初期名作《战鹰》目前已确定将推出续作《星鹰》（Starhawk），本作不仅规模更大、更火爆，而且还加入了可以变形的战斗机，就像《战地》与《超时空要塞》的结合。此外本作还加入了即时战略的要素。

PSN的断线给我们造成了数十万、甚至可能数百万美元的损失。

Capcom美国分公司副总裁Christian Svensson最近在官方论坛中抱怨，因为PSN迟迟无法恢复，Capcom的网络计划只能一直搁浅，造成的经济损失相当惨重。

业界声音

富士康将继续负责任天堂新一代产品的生产订单，我们预计将从今年十月份开始向任天堂供货。

鸿海精密董事长郭台铭日前向媒体透露，中国大陆的富士康工厂将会生产任天堂的次世代主机，而根据他所说的交货时间，是否表示该主机将于年内上市呢？

业界声音

游戏销量惨淡，PS手机处境尴尬

是主机保有量太低？还是PS Suite认知度有待提升？

随着"PS手机"Xperia Play的上市，PlayStation Suite计划开始全面展开，该服务相当于索尼的官方PS模拟器，让用户可以在Android系统的手机上玩到兼容性良好的PS游戏。但是根据初步统计，PlayStation Suite的游戏销售情况并不理想，就算是其中比较畅销的游戏，销量也只不过是几百套。

最近PlayStation LifeStyle网站报道了部分较受欢迎的PS Suite游戏的销售数据，其中《虹吸战士》销量为100～500套之间，《Destruction Derby》为500～1000套，《Cool Boarders 2》为100～500套。对于这令人尴尬的销售数据，索尼爱立信市场开发部主管Dominic Neil-Dwyer说："我认为这主要是人们的认知度问题，很多人虽然已经买了机器，却不知道该从哪里购买游戏。这需要一个逐步的适应与认知过程。"此外Xperia Play目前仅在部分地区上市，用户数量还不够多，Dominic表示随着对应PS Suite的机型越来越多，用户量不断提高，通过PS Suite发行的PS游戏销量也会不断提高。

3DS版《Love Plus》新作详情公布

创新系统层出不穷，向父母引见正在交往的虚拟女友吧！

Konami日前正式公布了《Love Plus》3DS新作的详情，本作不仅会活用3DS的硬件机能，而且自身也有一些创新的有趣系统——比如可以向你的父母引见你的虚拟女友！

在本作中设计了"女友引见"模式，在该模式中，你可以向现实中的家人或者好友引见你在《Love Plus》中正在交往的女友。该模式支持3DS的倾斜感应功能，你的家人可以倾斜机身，从不同的角度打量你的女友。系列制作人表示，本作还准备了一个将会让玩家吃惊的系统，该系统是与任天堂合作开发的，可能会利用一些主机特性，具体详情并未透露。

在本作中，女孩子会将你送的礼物穿戴在身上，可以穿戴的衣服和饰品种类大增，比如可以将戒指戴在无名指上……本作还加入了天气系统，在游戏过程中会出现天气变化，下雨天女孩子会带伞到学校。玩家可以将NDS版《Love Plus》的数据导入本作，数据导入之后还会获得特殊奖励。通过3DS的摄像头，你的虚拟女友会记住你的样子，如果换其他人玩游戏，她会问："你是谁？"这种面部识别技术非常强大，是否戴眼镜或者帽子不会对系统的判断造成影响。

《分裂细胞6》开发中画面

音频产品制造商Blue Sky最近在网上发布了几张音效制作间的照片，而在这些照片里赫然出现了显示在屏幕中的《分裂细胞6》，虽然照片的尺寸很小，我们依然可以看到山姆·费舍尔再次戴上了标志性的夜视镜，屏幕中还出现了"断箭"、"SC6"等字样。

《分裂细胞6》目前正在育碧多伦多工作室开发中，该工作室是由《分裂细胞》的美女制作人婕德·雷蒙德率领。从此次泄漏的照片来看，《分裂细胞6》将会回归系列以往的潜入玩法。

PS3将降价100美元

最近美国著名游戏零售商GameStop向其部分注册会员提供了PS3的100美元代金券，使用这张代金券，就可以用200美元的超优惠价格买到160GB版PS3，或者以250美元购买320GB版PS3。这是否预示着索尼将在E3展上宣布PS3正式降价100美元？有消息说索尼可能会公布PS3的新机型，那么对老机型进行降价清仓处理也是历来的惯例。

Xbox LIVE将支持Skype

微软于5月10日宣布以85亿美元收购著名网络电话公司Skype。Skype是VoIP领域的主要服务供应商，全球用户超过1.7亿。在Skype的电脑客户端之间进行音频和视频对话为完全免费，用户还可以付费从电脑的Skype客户端拨通任何固话或手机，这也是其网络电话服务的最大卖点。微软表示，收购Skype之后，未来Skype确定会支持X360和Kinect，用户将可以直接在Xbox LIVE上与连接其他任何终端的Skype用户，未来还可以在Xbox LIVE上拨打具有视频通话功能的手机，利用Kinect与对方进行视频聊天。

稻船敬二演讲中透露Capcom机密

稻船敬二最近在京都的立命馆大学发表演讲时透露了Capcom的一些秘密。他表示虽然Capcom在原则上要求游戏开发的比例为续作占70～80%，剩下20%为原创新作，但是实际上所有的新作提议都无法得到上头的批准。当年他早就知道会遭到上头的否决，所以没有向上司请示就偷偷启动了《失落的星球》和《丧尸围城》。在Capcom一般要先做出游戏样品，经过上头批准后才正式开发，每个样品都有其制作预算，而《失落的星球》比一般游戏样品的制作预算超出4倍，稻船敬二表示这是他故意为之，因为已经在游戏身上投入太多成本，这样管理层就舍不得将游戏砍掉了。他还表示当初已经做好如果游戏失败就被炒鱿鱼的准备。

《MHP3》发威，Capcom业绩创新高

Capcom完全摆脱困境，上财年5款游戏销量破百万

Capcom近日公布了截至2011年3月31日的财年报告。由于PSP《怪物猎人 携带版 3rd》的热销，Capcom在这一财年里不出所料地交出了漂亮的成绩单，实现了营收与利润的双双巨幅增长。该财年，Capcom总销售收入为977亿1600万日元，同比增长46.2%，运营利润为142亿95万日元，同比增长155.8%。其中作为Capcom主营业务的电子游戏与网络游戏部门总销售额为702亿6900万日元，同比增长60.9%，运营利润为124亿9900万日元，同比增长59.9%。

Capcom在这一财年销量最出色的无疑是《怪物猎人 携带版 3rd》，该作的财年内销量高达460万套。《丧尸围城2》的全球总销量超过220万套，《漫画英雄对Capcom 3》销量为200万，《超级街头霸王IV》160万，《失落的星球2》150万。这是Capcom首次在同一财年有5款游戏突破百万销量。

Koei Tecmo上财年利润暴增四倍

Koei Tecmo最近公布了截至2011年3月31日的财报。该财年，Koei Tecmo销售额为328.1亿日元，同比降低7%。但是运营利润暴增415%，达到33亿日元，净利润为27.4亿日元。《真·三国无双6》的发售是本财年Koei Tecmo的最大亮点，虽然遭遇日本大地震，该作仍然销售了66万套。不过Koei Tecmo表示本财年将会以3DS游戏为主力。

世嘉NDS RPG《七龙战记》转战PSP

游戏风格彻底转变，2020年的东京屠龙之战！

世嘉与ImageEpoch宣布，NDS风格清新的RPG《七龙战记》将推出续作《七龙战记2020》（7th Dragon 2020），本作的对应平台不再是NDS，而是PSP，游戏风格也完全转变。本作目前开发度为70%，预定于今年秋季发售。

故事发生在2020年，七龙神突然从宇宙深处出现，东京被“弗洛瓦洛”花朵覆盖，变得不再适宜人类居住。玩家将加入对抗龙神的特种部队，目标是夺回东京。对抗七龙神的组织ムラクモ是由异能者们组成，他们的总部就在东京都厅大楼，那里同时也是人们躲避龙神袭击的避难所。在都厅大楼里还有商店，可以补充武器道具。游戏中角色的相貌与声音都可以定制，有武士、超能力者、黑客、魔术师和摧毁者共五种职业可选，在地图上人物为二头身，战斗时变成三头身。

《DQ》25周年，罗德三部曲登录Wii

日本国民RPG喜迎25周年，系列庆祝作品将全面推出

今年是累计销量超过5700万套的日本国民级RPG“《勇者斗恶龙》系列”诞生25周年，以无休止的复刻与重制而闻名的该系列又怎会错过如此良机？Square Enix近日宣布将于今年9月在Wii上推出“勇者斗恶龙25周年纪念FAMICOM&SUPER FAMICOM 勇者斗恶龙Ⅰ·Ⅱ·Ⅲ”，售价未定。

这次推出的25周年纪念合集相当于收录了6款游戏，分别是《勇者斗恶龙》在FC上的3作（即“罗德三部曲”），以及这3部作品后来在SFC上推出的重制版，是系列铁杆支持者们的收藏佳品。SE表示，为了让玩家重温当年游戏时原汁原味的感觉，所以这些游戏都没有经过任何强化，是原版的直接收录。为了让游戏更具价值，其中还将包含豪华特典，特典内容将于日后公布。

全国棋牌网络争霸赛官方微博开通

全国棋牌网络争霸赛开通官方微博啦！人人都可以参与，人人都可以互动。官方微博每天会更新好看有趣的各种棋牌内容。今日赛况介绍每天的比赛进程，全方位跟踪棋牌赛事。棋言牌语里面则会说一些好听好玩意味深长的棋牌小段子，绝对新鲜。棋术牌技每天会给玩家们讲解一些棋牌技巧，要想成为高手就必须要每天都来看哦。棋人牌史说说象棋、五子棋、斗地主的起源故事，名家趣事等等，又好看又长知识。赶快来关注全国棋牌网络争霸赛的官方微博吧，这里有你想要的一切！

139说客：http://shequ.10086.cn/_L1568276

新浪、搜狐、腾讯微博请关注

“全国棋牌网络争霸赛”

中国移动手机游戏 China Mobile Games

由国家体育总局棋牌运动管理中心和中国移动共同主办的首届全国棋牌网络争霸赛从去年的11月开赛至今已经全部结束了，在第一届比赛中，全国各地都涌现出了不少的棋艺高手。在最后的决赛里，全国冠军如愿获得了令人眼红的欧洲双人深度游和总冠军戒指，而亚军和季军也分别获得了同样令人兴奋的澳大利亚新西兰游和巴厘岛游！当然除了耀眼的全国冠军之外，省冠军和周冠军们也都有手机和话费的奖励，可以说每个参与此次比赛的玩家都在比赛中获得了巨大的快乐，而不少玩家则干脆在社交网站和论坛上秀起了比赛感想。看到不少亲密的情侣都为了欧洲双人游而努力奋斗，着实让人感到此次比赛的成功！而在第一届比赛中较早失利的玩家们也都热切的盼望着下届比赛的到来。现在第二届全国棋牌网络争霸赛卷土重来，新的比赛、新的项目、新的玩法、新的奖品，争霸赛正式宣告进入全民热身阶段！

再闯“江湖”

第二届全国棋牌网络争霸赛战火重燃！

首届全国棋牌网络争霸赛完美落幕

由国家体育总局棋牌运动管理中心和中国移动通信集团公司共同主办，中国移动手机游戏基地承办的 “掌上对决，棋开得胜” 首届全国棋牌网络争霸赛历时半年，终于迎来了万众瞻目的总决赛。5 月 8 日，总决赛在京开战！

进京参加总决赛争霸的 36 位选手历经全民热身赛、省级突围赛、省级晋级赛、全国晋级赛等场场鏖战，个个都是身经百战、从全国各地脱颖而出的民间棋牌高手。象棋特级大师张国风，五子棋世界冠军曹冬等大师们莅临总决赛现场观战，据他们表示，本次大赛总决赛选手的整体水平超出他们的预期。经过激烈的角逐，曲德发、谢增忠、徐佩斯、徐林艳分别获得象棋、五子棋、斗地主、对对碰的全国冠军，此外，共有六位选手获得棋牌运动管理中心颁发的业余棋手等级证书。爱心对对碰公会不负众望夺得公会赛冠军，并当场将万元公益基金捐赠给棋牌项目“西部行”活动，助力新疆棋童圆“国棋”梦。

首届全国棋牌网络争霸赛基于中国移动游戏平台，采取了电脑与手机互通的全新参赛模式，使玩家不受时间和地域限制，随时随地均可参与比赛。本次大赛累计逾 240 万人次参赛，大赛官网（g.10086.cn）访问量超千万次，为同类赛事之最。据国家体育总局棋牌运动管理中心主任刘思明表示，此次与中国移动的成功合作，对弘扬“国棋复兴”起到了十分有效的推动作用，中国移动绿色、健康的游戏产品更是对和谐社会建设做出了贡献。国家体育总局将继续与中国移动深度合作，共同办好“全国棋牌网络争霸赛”联赛，并将借助这一强大的赛事平台，联手打造网络智运会，促进我国从棋牌运动大国向棋牌运动强国迈进。

随着首届全国棋牌网络争霸赛的完美落幕，第二届全国棋牌网络争霸赛也已正式启动，本次比赛的项目为象棋、五子棋、斗地主，赛程安排为：6 月热身赛、7 ～ 8 月省级赛、9 ～ 10 月全国赛。本着激励更多棋牌高手参与比赛的目的，第二届全国棋牌网络争霸赛为获奖选手准备了包括“欧洲双人游”在内的丰富奖品，象棋、五子棋的全国总决赛获奖选手还可获得由体育总局颁发的获奖证书和业余选手级别称号。

大赛主办方现场宣布征集第二届棋牌大赛主题曲，以融合现代潮流音乐和弘扬华夏国粹的中国元素为要求，利用音乐这一突破国界和文化的表达方式，向全球传播中国棋艺文化。活动专区将于 6 月 1 日在大赛官网（g.10086.cn）上线，届时网友可登陆官网上传作品并参与评比。

相信，在国家体育总局棋牌运动管理中心和中国移动的共同推进下，第二届棋牌网络争霸赛将进一步夯实棋牌运动的群众基础，吸引更多民间棋牌爱好者参与比赛，真正营造出全民棋牌运动的氛围，为活跃大众的文化生活、推动全民智力健身做出贡献。

更多玩法，趣味要素十足

第二届全国棋牌网络争霸赛在第一届比赛的基础上，添加了许多有趣的赛事活动，包括城市棋王赛、每周小时赛。

城市棋王赛现在就已经可以参与了，只要你所在的城市在热身赛期间满足单个比赛项目的参与人数达到 1000 人，中国移动就会为其开通城市棋王赛房间，每个房间会决出 1 位棋/牌王，不仅能获得证书还能获得直接参加省级晋级赛的资格，想要开通城市棋王赛房间的玩家赶紧一起来吧！即便是小城市，只要你多多召集身边的好友也可以开通的，满 1000 人即可哦。

每周小时赛是准备给宅男宅女和工作较忙的玩家们的，只要你多多参与比赛，即可在每周五至周六 20：00—22:00 进入小时赛的比赛房间，然后按照当时的积分排名，评比出单个比赛项目全国小时冠军，每个冠军可以得到 500 元的手机话费，绝对是一次管够。当然不少玩家可能会觉得每周的小时赛只有周五、周六两天，那其余的日子有什么好玩的呢？答案就是整点抽奖！每周一至周四的 20 点、21 点、22 点，移动都会在当时在线的用户进行随机抽奖，每次抽取 100 名幸运在线用户，每个人奖励 10 元的话费，只要你在线就有机会获得，很简单吧。

除了热身赛期间的活动之外，省级赛和全国赛期间，中国移动还会邀请全省 10 强和每周小时赛的省冠军进行现场拼杀，参与省冠军争霸赛，奖品嘛当然是最酷炫的苹果 iPad 平板电脑了，是不是很期待呢？

光期待不行，我们还要赶快参与。这次比赛的参与方式和第一届一样，直接通过手机、电脑下载客户端在指定时段进入比赛房间即可参与棋牌大赛。电脑玩家可以登录 http://game.10086.cn/home/qipai/ 查看比赛详情，并且下载电脑客户端，手机用户也可以直接登录棋牌大赛的 WAP 官网地址 http://gamepie.i139.cn/wap/s.do?j=680channel 来下载客户端，了解比赛内容。此外，你还可以编辑手机短信 777 或 QP 发送至 10658899 来下载移动棋牌客户端开始热身！现在喜欢象棋的玩象棋、中意五子棋的下五子棋、擅长斗地主的来斗地主，所有的玩家们一起开始吧！

想去欧洲旅游，那就再来一次

和首届比赛一样，第二届全国棋牌网络争霸赛同样准备了丰富的奖品，参与的时间就是现在！热身赛阶段是从 5 月 8 日起到 6 月 30 日止，这期间玩家可以自由练习，熟悉比赛的项目积分规则，在这期间的所有积分都是不参与排名的。

第二阶段是省级晋级赛，从 7 月 1 日开始，直到 9 月 23 日结束，总共分成两轮，这期间的比赛开始计分排名，两轮结束之后会评选出各比赛项目的各种前 10 强，省 10 强玩家将和城市棋王赛房间的棋/牌王一同晋级。

最后的全国大赛会在 9 月 24 日开始，为期 21 天，到 10 月 15 日结束，参与全国大赛的玩家均是省级 10 强，首先，各省精英们会先比拼出全国 10 强，然后再与第一届比赛的前 3 强决出棋牌争霸赛史上的全国总冠、亚、季军！届时的竞争将会十分激烈，全国冠军依旧是欧洲双人游和冠军戒指，亚军和季军能分别获得单人澳洲游和巴厘岛游，这其中象棋和五子棋两个项目的全国总决赛获奖选手还可以获得国家体育总局颁发的获奖证书和业余选手级别称号，想要再来一展身手，想要出国来一次欧洲旅游，第二届全国棋牌网络争霸赛就一定不要错过。

官方微博开通，玩友热情互动

在第一届比赛的省级周突围赛结束之后，中国移动分别在新浪、腾讯、搜狐三大网站上开通了官方微博和玩友们热情互动。微博每天除了会对比赛进行全程追踪之外，还会和所有粉丝们一起聊聊和棋盘有关的趣味话题。譬如棋言牌语，就是说棋盘比赛中一些有趣有哲理的话，而棋术牌技、棋人牌史则分别是介绍象棋、斗地主的一些小技巧和棋牌的历史名人名事等，别看官方的微博字少，每天却都有大内容！现在第二届比赛已经了进入全民热身阶段，参与比赛的玩家不妨来关注一下棋牌大赛官方微博，这样你不仅可以每天了解到比赛的近况，还能从微博里看到一些棋牌技巧和棋牌趣事，说不定这就会对你的比赛有很大帮助哦！棋牌大赛在 139 说客的地址是：http://shequ.10086.cn/_L1568276。新浪上的微博关注地址是 http://weibo.com/qipaidasai，搜狐微博是：http://t.sohu.com/qipai2010，腾讯上是 http://t.qq.com/qipaidasai。推荐移动的手机用户们关注 139 说客，这样打开手机就能看到最新的趣味话题了！有 QQ 的玩家直接关注腾讯微博就行，当然新浪和搜狐的也不要忽视啦。iPhone 玩友们可以多多关注新浪、搜狐，三大爱好：游戏拍照发微博，一个都不能少！

为比赛预热，百城逐鹿活动圆满落幕

此外，在第二届比赛开始之前，移动游戏还开展了“点燃烽火，百城逐鹿”第二届全国棋牌网络争霸赛的预热活动，此次活动也得到了众多玩家的响应和支持。其中备受瞩目的奖品苹果 MacBook Air 笔记本电脑在最后被 Web 用户成功领走，而苹果 iPad 平板电脑被 Wap 参与用户成功领走。除了这些之外，众多的话费奖励也掀起了玩家一轮又一轮的参与热潮。这次活动之后，玩家们应该已经为二届全国棋牌网络争霸赛做好了热身准备，相信你也参与过吧，现在让我们一起摩拳擦掌进入全民热身阶段吧。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼

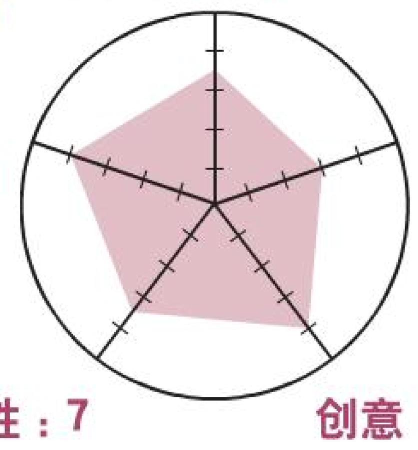
幻境神界 大天使的崛起

多机种 PS3/X360

- El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON
- UTV Ignition Entertainment
- 动作
- 2011年4月28日
- 日版

总分 24

热血推荐



狼来了 8

嚎头十足的游戏，实际游玩时会发觉画面并没有想象中的美观、人物脸部也有一定程度的崩坏；音效方面倒是可圈可点。关卡设计富有创意，但流程中单纯前进的地方较多；武器较少且平衡性欠佳，如本应拳拳到肉的拳套型武器在命中敌人时的打击感怪异。剧情交代的不清不楚，结局显得唐突。

华尔兹 8

作为最近少有的日系动作游戏，本作的表现还是可圈可点的。游戏建模虽简陋，但制作者通过巧妙的表现手法使得画面看上去很漂亮。战斗中敌我 HP 等要素表现方式独特，系统自称一派。主角三种武器使用起来感觉完全不同，不过仍感觉种类再丰富一些就好了。视角问题比较严重是个败笔。

8

本作的素质比预期要高一些，放心吧，没问题！绚丽而神秘的表现风格给人一种为了弥补建模简陋故意为之的印象。好在本作的打击感基本合格，三种武器的变化也算丰富，战斗的难度设计比较巧妙。值得称道的是本作的关卡设计融合了 3D、2D 两种风格，这一点值得往后的同类作品借鉴。

雷神托尔

多机种 PS3/X360

- Thor：God of Thunder
- SEGA
- 动作
- 2011年5月3日
- 美版

总分 16

天行者 6

本作唯一的亮点就是成就奖杯非常好拿，12 小时即可搞定！除此之外，人物建模粗糙、动作僵硬、QTE 非常繁琐、敌人种类较少、打击感差等等问题，让游戏成为了名副其实的“雷神”。尽管游戏中有类似“《三国无双》系列”特有的“C 技系统”，但战斗时意义不大。

5

初玩还以为是又一款优秀的电影改编游戏。游戏是一款“战神 LIKE”式的游戏，有终结技的设定，还有巨大的 BOSS 等着你的挑战，并带有适当的解谜。但继续玩下去就会发现，游戏中的敌人种类少得可怜，打起来感觉单调得要命。技术力也一塌糊涂，视角、帧数都令人崩溃。不想拿成就的人赶紧放弃。

5

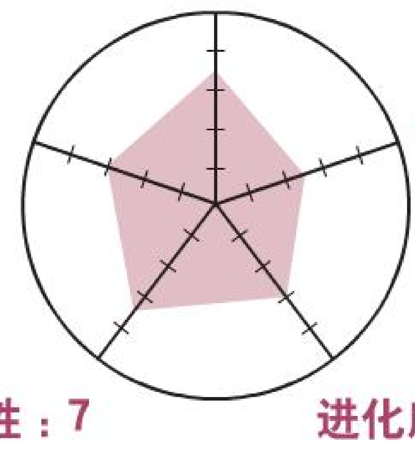
搭商业大片顺风车的游戏基本上没多少素质过关的，本作一点也没有例外。虚幻引擎竟然能做出这等画面实在是让人心寒。游戏的过程充满了模仿的痕迹，同时又是画虎不成反类犬。不少玩家为了宽松的奖杯成就系统，不惜冒着滚滚天雷游玩本作，实在是可敬。

VR 网球 4

多机种 PS3/X360/Wii

- Virtua Tennis 4
- SEGA
- 体育
- 2011年4月29日
- 欧版

总分 22



7

游戏依然保持了系列易于上手的特色，即使是世界巡回模式也相当简单，只要懂网球规则就可以立刻上手。但在真实度方面游戏做得很差，除了有实名球员外，其他方面都乏善可陈。特别是球员的动作，完全没有做出各实名球员的特色，新加入的必杀技设定也并不出彩。不挑剔这些的话还是能打得尽兴的。

华尔兹 7

首先游戏的界面非常漂亮，生涯模式乐趣十足。比赛时上手难度较低，即使是不看网球的玩家也能乐在其中。“动量绝技”系统的加入更为游戏增添了几分欢乐度。不过这样导致游戏脱离了真实度，动作捕捉仍需进步。免不了和同类型的《上旋高手 4》作比较的话就是欢乐有余，而专业不足。

8

生涯模式是系列的魅力所在，本作中该模式的自由度有所下降，但走棋盘的玩法却增添了不少乐趣。如果无视游戏中的提示胡乱前进的话，那么在生涯模式结束时往往无法取得理想的成绩。此外制作组对发球角度、球的旋转、球速和回球力度等细节上进行了调整与改进，使其更加接近真实的比赛。

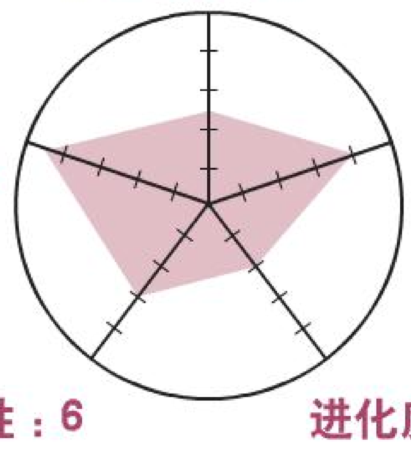
女神异闻录 Persona 2 罪

PSP

- ペルソナ2 罪
- Atlus
- 角色扮演
- 2011年4月14日
- 日版

总分 23

画面表现：5



音乐音效：9　怀旧度：8

游戏性：6　进化度：4

作为上世纪经典RPG的重制版，本作并没有体现出太多新意，只能算是让老玩家重温当年感动的一种形式。游戏读盘次数频繁，尽管时间并不长，但由于踩地雷式的遇敌频率很高，导致玩家会浪费很多时间在等待上，很容易对战斗感到厌烦，希望这点能在《女神异闻录2 罚》中得以改进。

由于原作已是十几年前的PS平台游戏，所以这次的PSP版是一个补完的好机会。和初代的移植类似，游戏的画面改为16：9显示，但场景和人物依然很简陋，虽然本作的音乐以及人设非常出彩，但对于大部分新玩家来说，系统略显生涩，难度也是不小的问题，是比较FANS向的一部作品。

金馆长

画面看上去有点诚意不足的感觉，非常像是拿PS版画面直接拉成的。系统方面没有大的调整，但是一些微调比较人性化，这点很令人满意。剧情方面，由于原来的PS版作品就是传世名作，所以无可挑剔。本作的难度在系列中已经算是“平易近人”了，但是相对于其他RPG游戏来说难度仍然偏高，容易给人带来挫败感。

最后的约定物语

PSP

- 最后の约束の物语
- Imageepoch
- 角色扮演
- 2011年4月28日
- 日版

总分 20

画面表现：6

音乐音效：8　日式王道：7

游戏性：7　创意：6

日式美型角色相当养眼，中世纪奇幻风格的世界观设定也是讨巧的设定。从“敌对心系统”和“伊利亚之秘法”等系统元素可以看出制作方在打造这款日式正统RPG时还是下了一番功夫的。但平衡性把握得不好，稍有不慎就可能会被杂兵打死。通关后并没有诸如“影像欣赏”、“原画鉴赏”等特典，二周目时影像也无法跳过。

本作的人设为《咎狗之血》的仓花千夏，整体游戏画面充满了日式游戏所独特的美感，意境十足的音乐也非常值得称赞。当然，本作的缺点也较为明显，例如战斗系统过于单调、分支过于繁琐等等。虽然游戏并非全程语音，但对不少玩家来说，众多人气声优的加盟依然能让本作值回票价。

作为日式RPG崛起计划的先锋作品，本作的素质还是很坚实的。美型的角色和王道的中世纪奇幻风格世界观很讨巧，系统中也有值得玩味的地方。本作的声优阵容非常强大，吸引了不少恋声癖玩家。不过主人公沃尔夫的塑造有些刻板，同伴的个性刻画也有一种隔靴搔痒的感觉。

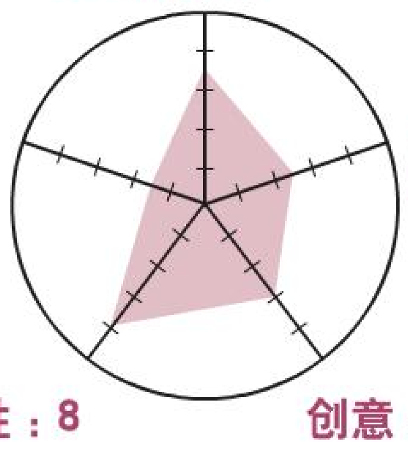
第一圣殿骑士

X360

- The First Templar
- Kalypso
- 动作
- 2011年5月10日
- 美版

总分 18

画面表现：7



音乐音效：3　战斗乐趣：5

游戏性：8　创意：6

天行者

本作讲述了两名圣殿骑士揭开圣殿法则和圣杯秘密的故事。游戏的打击感不错，招式流畅、终结技华丽，双人合作绝对是游戏的亮点！另外本作还有借鉴了其他游戏的要素，比如跟踪、潜入以及侦探模式。当然游戏的缺点也很明显，最匪夷所思的就是没有任何语音，全靠屏幕上的文字提示，实在让人想不明白。

金馆长

这个游戏实在找不出能令我兴奋的部分。人物动作有点僵硬，虽然砍杀的时候手感尚可，但战斗却毫无技巧可言，防御住或者躲开敌人进攻之后反击杀敌，从头到尾就是在这样无聊的攻防转换中进行。游戏几乎没有音效可言，更多的时候你甚至不知道自己要去干什么，丰富的升级要素算是游戏为数不多的优点。

一进入游戏我们就会有种似曾相识的感觉，制作小组似乎在不少地方都刻意借鉴《龙之世纪》，但却在各种方面都差上那么一截，不知是成本所限还是诚意不足。除了视觉效果与人物建模让人眼前一亮，游戏中最关键的动作要素倒还算及格，对此类美式游戏感兴趣的玩家值得一试。

爆裂无敌番外王 HD

XBLA

- 2011年5月4日
- 800点MSP
- Bangai-O HD：Missile Fury　■射击
- D3 Publisher

推荐度 9.0 / 10

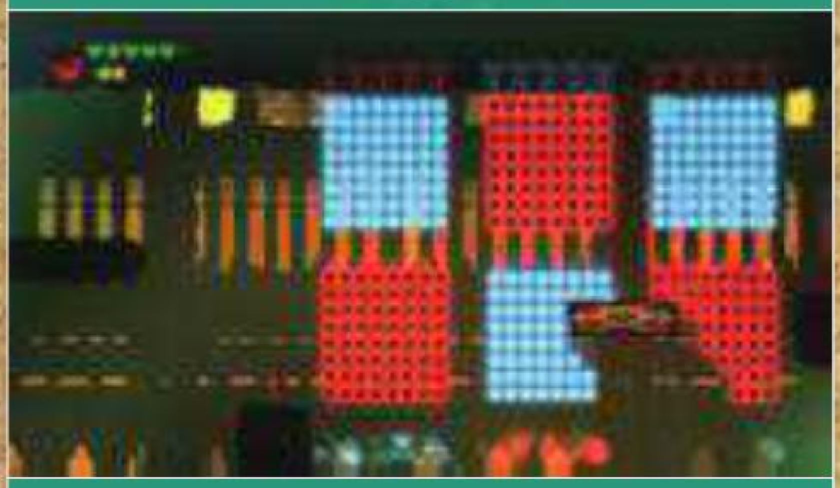
N64名作的高清重制版。借助平台的进化，游戏内容全面加强。游戏玩法非常独特，系统比较复杂，但只要熟练掌握之后便可了解游戏的精髓，利用反击来瞬间放出数千枚导弹攻击敌人的爽快度难以言表。游戏关卡种类很多，玩法并不单调，适合反复挑战。可惜的是游戏没有保留N64版的故事和人设。

外域

PSN/ XBLA

- 2011年4月27日
- 9.99美元/800点MSP
- Outland　■动作
- Ubisoft

推荐度 8.0 / 10



天行者

本作的画面风格非常独特，很有艺术感。游戏操作感很好，人物动作非常流畅，战斗非常爽快，谜题的设定也恰到好处。主角能随意在黑暗与光明之间切换，利用“相生相克”的特性来对付敌人和解开谜题，这有点类似于《斑鸠》的设定。中后期游戏难度颇高，追求爽快之余更应小心谨慎，而多人模式让游戏更富策略性。

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 4 月 25 日～2011 年 5 月 1 日

1 ↑ **勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版** ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル | ■2011 年 3 月 31 日发售 ■Square Enix ■角色扮演 | ◆本周 73729 套 ◆累计 412997 套 | NDS

2 NEW 最后的约定物语 PSP

最后の约束の物语

■ Imageepoch ■ 2011 年 4 月 28 日发售■角色扮演■ 5980 日元

本作是 Imageepoch 振兴日式 RPG 计划的首部作品，以其精美的人设、华丽的声优阵容、代入感十足的音乐与即时演算的过场引起了广大玩家的注目。从传统的第一人称战斗方式中引入了敌向心系统，给人新鲜感的同时也增加了游戏的难度。

本周：60 435 套　累计：60 435 套

3 NEW 幻境神界 大天使的崛起 PS3

エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン

■ UTV Ignition Entertainment ■ 2011 年 4 月 28 日发售■动作■ 5980 日元

如果你因为前期的宣传，认为这个游戏的风格过于“腐”而放弃的话，那么你一定会感到后悔。本作无论从手感、关卡设计还是敌人 AI 都是近期少有的精品，很容易让玩家沉迷其中。只可惜游戏中的武器种类比较少，也缺乏丰富的升级要素，导致重复游玩的价值比较低。

本周：58 105 套　累计：58 105 套

4 NEW 啪嗒嘭 3 PSP

パタポン 3

■ SCE ■ 2011 年 4 月 28 日发售■动作角色扮演■ 4980 日元

作为系列的第三作，游戏大刀阔斧地删掉了前作中的小游戏成分，将 RPG 部分进行了大量的改造。英雄单位的引入让战斗思路发生了变化，固有技能、类型技能、兵种类型的搭配和武器强化系统的引入让耐玩性直线上升，此外，游戏有繁体中文版，喜爱的玩家不要错过。

本周：49 378 套　累计：49 378 套

5 ↓ **战斗与收服 口袋妖怪 打字练习 DS** バトル＆ゲット！ポケモンタイピング DS | ■2011 年 4 月 21 日发售 ■Nintendo ■益智 | ◆本周 32623 套 ◆累计 91087 套 | NDS

6 ↓ **第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇** 第 2 次ス-パ-ロボット大战 Z 破界篇 | ■2011 年 4 月 14 日发售 ■NBGI ■策略角色扮演 | ◆本周 27012 套 ◆累计 374937 套 | PSP

7 ↓ **职业棒球之魂 2011** プロ野球スピリッツ 2011 | ■2011 年 4 月 14 日发售 ■Konami ■体育 | ◆本周 22584 套 ◆累计 122443 套 | PSP

8 ↓ **职业棒球之魂 2011** プロ野球スピリッツ 2011 | ■2011 年 4 月 14 日发售 ■Konami ■体育 | ◆本周 16873 套 ◆累计 128024 套 | PS3

9 NEW **星座彼氏 冬季篇 携带版** Starry☆Sky～in Winter～ポ-タブ | ■2011 年 4 月 28 日发售 ■Konami ■文字冒险 | ◆本周 15389 套 ◆累计 15389 套 | PSP

10 ↑ **怪物猎人 携带版 3rd** モンスタ-ハンタ-ポ-タブル 3rd | ■2010 年 12 月 1 日发售 ■Capcom ■动作 | ◆本周 10721 套 ◆累计 4386141 套 | PSP

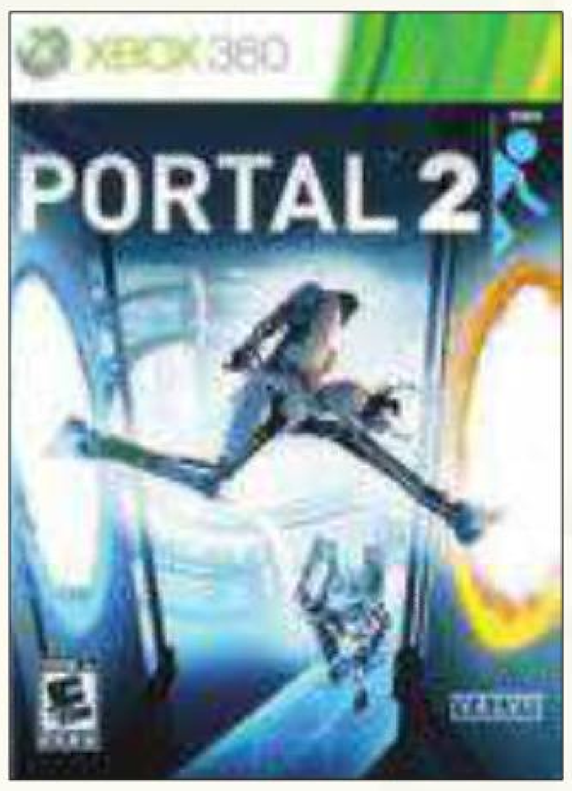
与前周相比，本周发售的新作数量有所提高，销售额达到前周的 127.07%。其中《幻境神界　大天使的崛起》从公布之初就因为充满“腐”的气息和某句著名台词而备受玩家关注，双机种的销售策略也使本作取得了 6.9 万套的成绩，店头消化率达到了 78.98%。硬件方面，由于近期 PSP 平台不断出现得力大作，硬件销量自然也随之上升，同时这也是今年 PSP 销量首次突破 7 万大关。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 4 月 24 日～2011 年 4 月 30 日



1 入口 2 X360

Portal 2

■ Valve ■ 2011 年 4 月 19 日发售■主视角射击■上周排位：1

与前作一样，《入口 2》依然是一款风格和玩法都别具一格的 FPS 游戏，玩家手中的武器并非为射杀敌人而存在，而是用来打通道路，开启机关。在游戏中玩家必须通过这种方式寻找隐藏通道或解开各种谜题，对想像力和空间思维能力是一种全新的挑战，喜欢动作解谜游戏的玩家千万不要错过。

本周：85 431 套　累计：395 917 套

2 致命格斗 PS3

Mortal Kombat

■ Warner Bros. ■ 2011 年 4 月 19 日发售■格斗■上周排位：2

本系列游戏一贯的特点就是“暴力”和“血腥”，借助次世代的强大机能，这两大特点被夸张到了极致。角色的一招一式轻则让对手血溅当场，重则肢体横飞，让人感受真正的“暴力美学”。不过本作的平衡性比较差，手感也比较飘，习惯了日式格斗游戏的玩家可能会花一定时间才能上手。

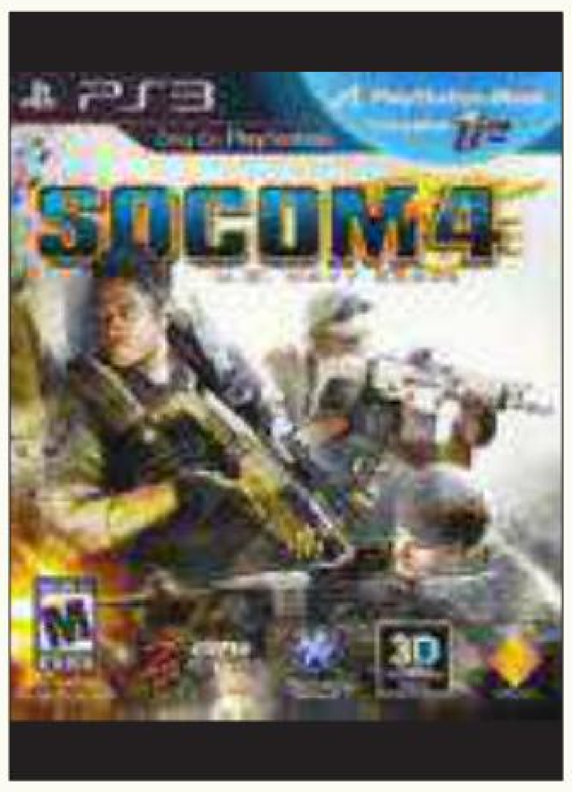
本周：70 912 套　累计：367797 套

3 **致命格斗** Mortal Kombat | ■Warner Bros. ■2011 年 4 月 19 日发售 ■格斗■上周排位：3 | ◆本周 68464 套 ◆累计 305477 套 | X360

4 **入口 2** Portal 2 | ■Valve ■2011 年 4 月 19 日发售 ■主视角射击■上周排位：4 | ◆本周 60545 套 ◆累计 286454 套 | PS3

5 **跳舞吧 2** Just Dance 2 | ■Ubisoft ■2010 年 10 月 12 日发售 ■音乐■上周排位：8 | ◆本周 55655 套 ◆累计 4695141 套 | Wii

6 **Wii Sports 运动胜地** Wii Sports Resort | ■Nintendo ■2009 年 7 月 26 日发售 ■体育■上周排位：7 | ◆本周 55286 套 ◆累计 13187319 套 | Wii



7 海豹突击队 4 PS3

SOCOM: U.S. Navy SEALs 4

■ SCE ■ 2011 年 4 月 19 日发售■动作射击■上周排位：5

成名于 PS2 时代的《海豹突击队》至今仍有众多拥趸，和《战争机器》、《使命召唤》等同类作品不同，本系列没有宏大的世界观，也不强调爽快的射击感和火爆的战场气氛，精密的战术设定和良好的大局观才是这款游戏的精髓。需要多人参与的网站更是无限精彩，一旦上线就会让玩家沉迷其中。

本周：45 975 套　累计：228 663 套

8 **迈克尔 · 杰克逊 梦幻体验** Michael Jackson: The Experience | ■Ubisoft ■2010 年 11 月 23 日发售 ■音乐■上周排位：10 | ◆本周 43163 套 ◆累计 1758262 套 | Wii

9 **口袋妖怪 黑 · 白** Pokemon Black / White Version | ■Nintendo ■2011 年 3 月 4 日发售 ■角色扮演■上周排位：6 | ◆本周 41925 套 ◆累计 3544404 套 | NDS

10 **COD:BO** Call of Duty: Black Ops | ■Activision Blizzard ■2010 年 11 月 9 日发售 ■主视角射击■上周排位：14 | ◆本周 25241 套 ◆累计 8758002 套 | X360

本周的美国游戏软件市场略显萧条，前 50 名的榜单中竟没有一款新作，这也导致《迈克尔 · 杰克逊　梦幻体验》这类已发售半年多的游戏重回大众视野。在众多上榜作品中，《海豹突击队 4》可以说是最“生不逢时”的一款作品了，发售之时正好赶上 PSN 服务瘫痪事件，根据调查，有不少玩家表示无法体验到网战要素也是他们放弃购买这款游戏的理由。

新作打榜

近期电视游戏界最重量级的新闻莫过于PSN的瘫痪事件，而不少以收费DLC为盈利手段的游戏营业额有所下降。不过日本游戏市场并未受到太大影响，大量新作都在5月上旬推出，其中还很难得地看到多款Wii新作的身影，看来不少厂商都想趁着主机更新换代之际赚取最后一点剩余资源。相比之下美国游戏市场就要惨淡很多，本周榜单1～50位中没有一款新作，这也是近期美国的硬件市场全面下滑的主要原因。

日本新作一览

排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011年4月18日～2011年4月24日				
14	NDS	妖精之尾 激突 卡鲁迪亚大圣堂	2011.4.21	8 429套
15	X360	少女巡航机X	2011.4.21	8 301套
16	PS3	Clannad	2011.4.21	7 864套
24	Wii	游戏王5D'S 决斗变换机	2011.4.21	5 395套
29	PSP	S.Y.K 新说西游记	2011.4.21	4 598套
2011年4月25日～2011年5月1日				
12	X360	幻境神界 大天使的崛起	2011.4.28	8 954套
17	NDS	薄樱鬼 游戏录DS	2011.4.28	8 538套
20	PSP	女装校园恋曲 携带版 两位姐姐	2011.4.28	7 180套
32	3DS	十项全能3D 运动	2011.4.28	5 187套
15	NDS	名侦探柯南 蓝宝石的轮舞曲	2011.4.21	28 044套

本作是一款以美少女为卖点的传统类型的弹幕射击游戏，游戏借鉴经典弹幕游戏《宇宙巡航机》的进行方式，难度却远比同类游戏低得多。和前作相比本作加入更多角色，武器种类也随之丰富，想收集全很不容易。

美国新作一览

排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011年4月17日～2011年4月23日				
16	Wii	暗渠2	2011.4.19	25 374套
19	X360	孤岛危机2	2011.3.22	427 088套
22	PS3	泰戈伍兹高尔夫PGA巡回赛12	2011.3.29	136 611套
28	3DS	超级街头霸王Ⅳ 3D	2011.3.27	190 530套
33	3DS	飞行俱乐部 度假胜地	2011.3.27	138 732套
2011年4月24日～2011年4月30日				
13	X360	迈克尔·杰克逊 梦幻体验	2011.4.12	158 101套
20	X360	孤岛危机2	2011.3.22	441 471套
22	PS3	泰戈伍兹高尔夫PGA巡回赛12	2011.3.29	150 011套
37	X360	泰戈伍兹高尔夫PGA巡回赛12	2011.3.29	171 624套
38	Wii	乐高星球大战Ⅲ 克隆人的战争	2011.3.22	189 022套

作为任天堂自家的第一方软件，本作的素质和游戏性毋庸置疑。玩家们将操纵各种各样的飞行载具在南国的小岛进行游览，并完成各式各样的迷你任务。游戏中丰富的收集要素与40种以上的挑战任务一定会让玩家们沉迷其中，推荐给所有喜爱任天堂休闲类游戏的玩家们。

2011 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2011年1月1日

名次	机种	总销量	4月18日～4月24日	4月25日～5月1日
1	3DS	948 546台	23 038台	28 413台
2	PSP	842 912台	49 162台	76 974台
3	PS3	470 307台	19 033台	23 954台
4	Wii	254 869台	7 866台	10 889台
5	NDSi LL	203 053台	9 235台	7 064台
6	NDSi	172 507台	7 584台	6 214台
7	X360	41 592台	1 891台	4 082台
8	PS2	29 143台	1 163台	1 582台
9	NDSL	17 559台	283台	319台
10	PSPgo	14 582台	251台	265台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	4月17日～4月23日	4月24日～4月30日
1	PS2	55 797 079台	20 466台	20 414台
2	NDS	55 471 461台	75 782台	70 299台
3	Wii	41 373 660台	63 977台	57 960台
4	X360	31 507 567台	94 781台	84 939台
5	PSP	21 986 831台	20 101台	21 605台
6	PS3	19 606 963台	72 634台	61 221台
7	3DS	837 303台	60 325台	51 276台

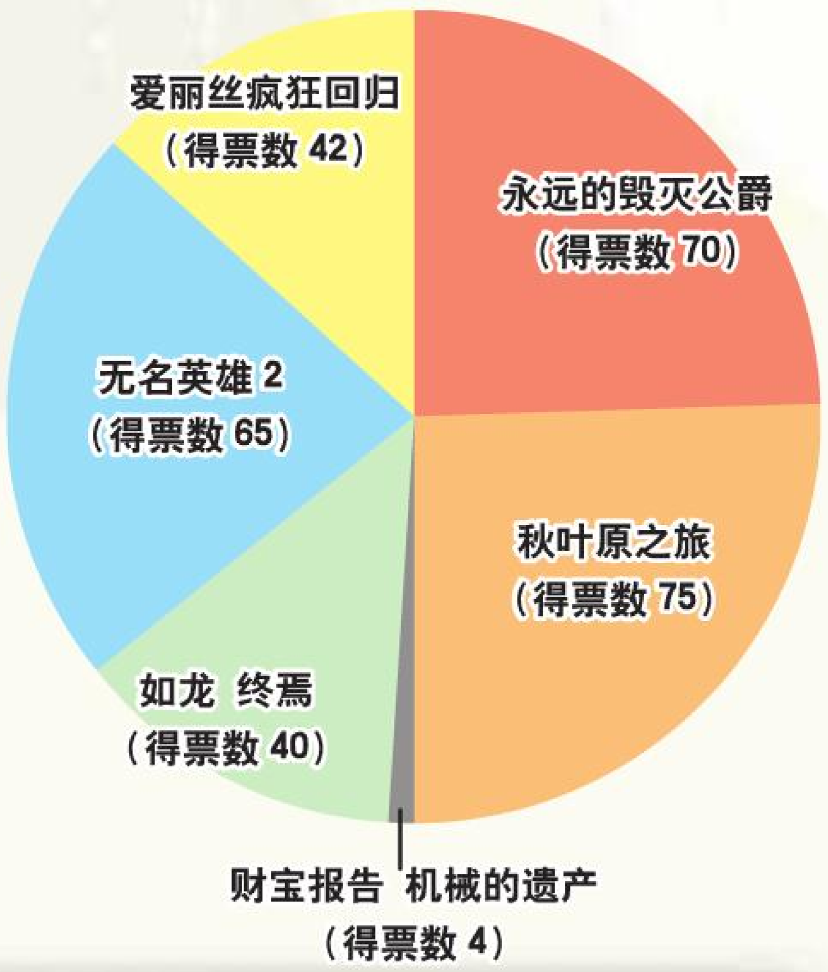
上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量；PSP包括PSPgo的销量

@读者期待榜@

离一年一度的游戏盛会——E3展召开只有1个月不到的时间，与此同时国内的学生群体也面临期末考试、高考、毕业找工作等分支事件，洛克在这里祝愿各位能圆满完成任务。下面，就让我们开始本期的“读者期待榜”吧！由于“读者期待榜”的出现是为了给广大玩家看看国内大部分玩家对游戏的选择口味，因此洛克希望各位能积极参与官网的投票活动，并把你们的看法告诉洛克，有各位的支持洛克才能做的更好。我们的邮箱地址是ucg@ucg.cn。顺便说一下，每期的调查表都会在UCG的官网上更新，参加投票并提交评语的读者，将有资格参加UCG的幸运读者抽奖哦！中奖情况请参看下期《游戏机实用技术》（即参加275期投票的读者将有机会参加276期的抽奖，奖品设置可参照当期的“读编往来”栏目）。

275期排行榜最期待游戏调查

由于投票时间的缩短（统计时间为7天），本期一共有269名读者参加活动。虽然投票的人选不多，但结果却出乎洛克的意料，原以为PS3上的大作《如龙 终焉》会以绝对优势取胜（在国外的调查中，支持本作的玩家占绝大多数），但得票最多的却是PSP平台上的《秋叶原之旅》，从回复的评论来看，大部分玩家都想去游戏的圣地——秋叶原走一趟，但经济、学业、工作等现实问题却让他们无法圆梦，正好这款游戏的到来能让他们在掌中的小屏幕中好好欣赏一番自己向往的土地。下面，就让我们一起看看本期投票的具体结果吧。



读者评论

永远的毁灭公爵

侍魂鸟：等了你十几年了，等了我6分之1的人生啊！你真的能不再跳票吗……

赵旭：就冲着那被XO砸死的BOSS我也要一试！

黑檀木：再延期，我就建议它改名——《永远毁灭不了的公爵》！

财宝报告 机械的遗产

心内沉灰：NDS上难得一款RPG，支持一下！

如龙 终焉

横弟：对“《如龙》系列”一直都很喜欢，特别是主人公桐生一马，简直就是人中之龙，太崇拜他了！呵呵，我经常对我哥说我是桐生一马 -_- （洛克乱入：小心被黑道盯上（笑））

托雷斯：由SEGA精心打造的类似莎木的游戏——《如龙》，自第一作发售后，以其优秀的剧情，爽快的打斗，以及黑道中男人的极道魅力深深地打动了一大批玩家的心。SEGA当然不会放过继续往上贴金的机会，于是时隔一年，系列最新续作再度来袭。神室町的命运究竟会如何？男人们的战斗，才刚刚开始！

秋叶原之旅

HQ0128：很想去秋叶原，只能在游戏里实现了，而且这游戏还挺邪恶的嘛（笑）～

天の包子：完美地在游戏中还原了圣地秋叶原，掀衣系统让宅男么又可以脑补一下了～不过游戏最大的优点在于可以让没去过秋叶原的宅男们在掌机里感受一下圣地的魅力！

闪光的希罗：什么？您不知道秋叶原在哪？就让《秋叶原之旅》来告诉您吧！什么？秋叶原太远了？就让《秋叶原之旅》来带您随时随地逛遍那传说中电器和宅的天堂吧！

无名英雄2

我生逍遥：既然《Infamous 1》做得不错，那么我们就没理由不看好续作了。

波哥：日本版要是将主角换成炮姐，绝对大卖！（洛克乱入：孩子，你中毒很深了……）

爱丽丝 疯狂回归

DIDIDADA：小LOLI拿菜刀，打机枪……风格很独特的一款游戏，让我十分期待。

dthlzdy123：这浓浓的美式猎奇风格，美极了！让我想起一句歌词：“你哭着对我说，童话里都是骗人的……”

梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3	Gust		角色扮演
PS3	メルルのアトリエ アーランドの炼金术士3		日版
	预定2011年6月23日	1人	7140日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

我在阿尔兹王国恭候着您的到来

文 八重樱 美编 anubis

魅力十足的角色、丰富感人的剧情，以及令人为之中毒的道具调合系统共同构成了Gust旗下的招牌游戏系列《艾兰德的炼金术士》。其最新作《梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3》预计将于今年夏季与玩家们见面。这次的主人公是一位边境小国的15岁的公主，她将使用炼金术来振兴自己的祖国。除了必不可少的冒险与调合要素外，本作还新增了“开拓”这一主题，令战略性进一步提升。这个夏天，与公主炼金术士一起踏上奇妙的冒险之旅吧！

为了国家的未来而学习炼金术的少女

梅露露

全名：梅露露琳丝·蕾蒂·阿尔兹
CV：明坂聪美
年龄：15岁
身高：155cm
血型：O

充满活力、性格开朗的阿尔兹王国公主，是个比起思考更喜欢马上行动的急性子。为学习炼金术而拜特特莉为师，希望通过炼金术将祖国建设成一个不输于艾兰德的繁华国度。

艾兰德手艺最高超的炼金术士

特特莉

全名：特特莉亚·贝尔莫尔特
CV：名冢佳织
年龄：19岁
身高：150cm
血型：A

《特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2》的主人公，在前作中为寻找母亲踏上旅程，逐步成长为了超一流的炼金术士。本作中，她将继续保持无恶意的严肃吐槽性情，不过她最近也逐渐意识到了这一点……

究极的天然炼金术士

青梅竹马的女仆少女

罗罗娜

全名：罗罗莱娜·弗莉克塞尔

CV：门胁舞以

年龄：？岁

身高：123cm

血型：O

《罗罗娜的工作室　艾兰德的炼金术士》的主人公，传授特特莉炼金术技巧的老师。原本被选中派遣到阿尔兹王国普及炼金术知识的人是罗罗娜，但因为突然事件而改由特特莉前往。而当罗罗娜再度出现在特特莉面前时，却变成了幼女般的模样?!

盖娜

全名：盖娜·丝薇娅

CV：佐藤香织

年龄：14岁

身高：152cm

血型：A

和梅露露一同长大的少女，现作为梅露露的专属女仆侍奉于好友身旁。总是无法放任梅露露不管，无时无刻不想紧跟在她的身旁。性格如同小鸟一般惹人怜爱，堪称是女仆的完美代表。

跨越了身分地位的友情

▶一旦梅露露离开自己视线就会变得手忙脚乱的盖娜，虽然没有明说，但其实盖娜很喜欢梅露露活泼的性格哦！

◀无论何时都在注视着梅露露、愿意为她奉献自己的一切的盖娜，堪称是完美无缺的女仆代表。

因为从小就一起长大，所以盖娜与梅露露之间是不存在明细的身分地位差异的，她在称呼梅露露时也不是叫她公主，而是直呼其名，两人的关系与其说是主仆，不如说更像是姐妹。说出“我只要能和梅露露在一起就很幸福了”这句话的盖娜脸上浮现着安稳的笑容。

调合

自由制作出道具的奇迹之技

“《工作室》系列”的最大魅力，自然莫过于将多种材料组合到一起诞生出全新道具的“调合系统”。本作中，“调合”的细节将得到进一步强化，除调合道具时的效果更为华丽外，还将增加特性合成和成本等级等扩张要素！

▲“调合”的中毒性自不必多说，亲手调制出各种有趣的道具是件非常有成就感的事哦！

支援就交给我吧！

为了最喜欢的梅露露，在战场上也要加油！

在游戏中，盖娜也将作为小队的一员参与到战斗中来。她在队伍中主要负责支援工作，可以通过吟唱歌曲来令同伴的能力强化。此外，还会掏出巨大的玩具槌给予敌人必杀技！

▲全面提升小队中成员的等级和攻击力，盖娜的歌声称得上是战斗中的天籁之音。

通过歌声与祈祷令同伴的能力全部提升！

守护公主的华丽执事

陆菲斯

全名：陆菲斯·法尔肯
CV：子安武人
年龄：25岁
身高：185cm
血型：A

服侍梅露露公主的年轻管家，虽然只是个乡下小国的执事，却出人意料的能干，不但对国政相当熟知，而且还兼任梅露露的家庭老师一职。基本来说，陆菲斯对梅露露处于一种保护过度的状态，但出于指导者的身分也不能允许梅露露由着自己性子乱来，因此也经常显露出严厉的一面。

冷静沉着的头脑是开拓事业的最佳支持！

时而严厉认真，时而又爱护有加，无论做什么事都是以保护公主为出发点的陆菲斯是个模范男人。在梅露露开拓国土时，他还将会辅助公主策划金钱和时间上的安排，为了祖国的繁荣而尽心竭力。

▲陆菲斯平时很少会显露出自己的情感，难免会给人以冷漠无情的印象。但也正是因为他的这份冷静，才能在梅露露陷入混乱之中时，及时提出必要的帮助。

▲在陆菲斯的指导下，梅露露逐步改造着自己的祖国，以艾兰德共和国为目标而努力。相信有陆菲斯的协助，这一目标将会在不久的将来实现。

探索

充满相遇与发现乐趣的场景

为了收集调合所需的各种素材，需要在工作室之外的广阔外界地区展开探索工作。探索是一件融合了冒险与开拓于一身的奇妙旅途，丰富的世界地图赋予玩家无尽的探索空间，在这个过程中还将会遭遇到一些特殊事件，结交到各式各样的朋友。

▲在世界地图上自由移动，前往自己感兴趣的地点吧！

▲调查地图上这些用小气泡图案表示出来的地方，就能入手调合所需的素材。当然也会遭遇到种类繁多的敌人，尽可能地采用先制攻击吧！

信赖？担心？盖娜与陆菲斯对梅露露的想法

听闻梅露露又私自跑出城外后，陆菲斯不由得紧皱眉头，而盖娜却是一副全然不担心的笑容。虽然两者的态度天差地别，但对梅露露公主的关心却是一成不变的。

梅露露私自出城后……

执事的心情顿时变得一团糟……

▲将梅露露的行动速度比喻作炮弹，看来公主大人平日里就没少让执事操心呢。

时刻把握住梅露露的行踪

◀对梅露露的行为甚是了解的盖娜见状不由得出言安慰操心过度的陆菲斯。

故事

边陲小国的进化物语

本作的舞台是位于艾兰德共和国西边的边陲小国阿尔兹王国。由于远离其他国家，阿尔兹的经济一直处于不太发达的境地，人民的生活也称不上是多么富足。担忧阿尔兹未来的艾兰德共和国现任首相吉欧向阿尔兹国王兼老友迪吉艾建议，让阿尔兹王国也加入到共和国行列中来，但前提是阿尔兹必须先要加强自身国力才可以。为帮助阿尔兹早日达成目标，艾兰德 lan 共和国派遣出了数位实力超群的人才，其中就包括已经成长为超一流炼金术士的特特莉。当特特莉抵达阿尔兹并与公主梅露露相遇后，新的物语便拉开了序幕……

◀与艾兰德共和国相比，阿尔兹王国散发着一股淳朴天然的气息，但也不能否认，资源和技术的不足是阿尔兹目前最急需解决的问题。

▲炼金术，是一种从制造医药品、生活用品到打造治退怪物用的武器矿石等运用非常广泛的神秘力量。艾兰德共和国因为有着罗罗娜、特特莉等一批出色炼金术士的活跃而令炼金术成为国家的代表技术，现在，这份技术将由特特莉带到阿尔兹王国来。对炼金术兴致盎然的梅露露公主要如何成长为独挡一面的炼金术士呢？

开拓

使用调合的道具发展土地

“开拓”系统是本作中新增的要素，也是非常切合梅露露公主身分的一项设定。通过不断的努力，逐渐掌握到各种炼金术知识的梅露露可以令祖国一点点变得繁华热闹起来，而这些改变将会通过游戏画面直接呈现出来，成就感也是不言而喻的。

开拓的流程

梅露露的开拓活动是以听取当地百姓的烦恼为开端的。获得开拓点数后就可用于增加新设施，令王国的规模逐步扩大。

1. 听取百姓各种各样的烦恼的报告。
2. 解决这些烦恼之后就会获得“开拓点数”。
3. 使用“开拓点数”来增加设施。
4. 人口增加的同时，“王国等级”也会上升！
5. 新的目的地出现！冒险的舞台更为辽阔！

1. 从陆菲斯那里听取烦恼的报告并决定王国发展的课题！

在王国各地冒险的梅露露将要直面国民的种种烦恼，这些问题将由陆菲斯整理归总到一起，并制定出进一步的解决方案。

▲从梅露露公主那里听来各种报告后，制定出一整套合理的解决方案就是陆菲斯的工作了。

2. 使用炼金术士的特殊能力来解决烦恼

例如在课题“饥饿的士兵”中，需要梅露露使用炼金术为森林中的士兵制作饱腹的食物，一旦完成这一目的，就能入手发展王国所需的“开拓点数”啦！

◀课题的难易度有高有低，难度越高的课题，完成后越能入手大量“开拓点数”。

3. “开拓点数”是什么？

“开拓点数”相当于是王国发展的指标，消费这些点数，不但能增加国内的建筑物与商店，还能进一步扩充人口。

▲建造设施=发展国家，对于梅露露的冒险也有多种帮助哦！

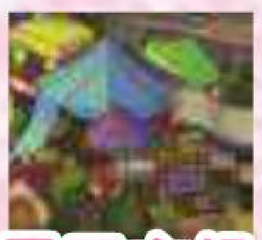
◀游戏开篇时，可以看到阿尔兹王国很多地方都是连街道都没有的空旷土地，令人感到相当寂寞。

▶经过梅露露的努力，这片土地上已经建立起了雄伟的城堡！随着开拓的不断进行，也将会陆续出现新的区域供玩家探索哦！

4. 期待的“王国等级”UP！

使用一定数量的“开拓点数”后，标志阿尔兹王国规模的“王国等级”就会提升！以艾兰德共和国为目标向着经济大国逐步迈进吧！

圆形剧场



露天市场

梅露露的雕像？！

出现将会随着发展逐步

5. 为发展王国而向着未开发的土地进发！

“王国等级”上升到一定程度后就会出现新的地图。亲自探索这些未知的区域，结识不同的朋友并建造更多建筑物，让阿尔兹王国强盛起来！

战斗

在前作基础上增加成本回合制

在地图上展开探索时，不可避免地要遭遇到战斗。敌人分为怪物和人类对手两大类，在保留了前作的基本状态与必杀技的同时，本作还引入了更具战略性的成本回合制要素，令战斗的乐趣进一步提升！

虽然详情还不太清楚，不过从游戏画面中可以看到，行动顺序槽和画面布局都是全新的。除了各具特色的必杀技外，还会有什么新内容登场吗？

最凶恶的敌人终于到来！银河范围大危机！

质量效应3		EA	动作角色扮演
多机种	MASS EFFECT3		美版
	预定2012年第一季度	对应人数未定	售价未定
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

质量效应三部曲的最后一部终于浮出水面。经历了《质量效应》的惊艳亮相，《质量效应 2》的恢弘壮大后，玩家们更加期待《质量效应 3》会给我们带来怎样的体验。前两代已经将《质量效应》系列塑造成为一个独立的游戏系列而不是随大流的仿《辐射》式的美式 RPG。成功地融合了动作射击游戏优秀的手感和传统美式 RPG 丰富的内容,《质量效应》系列已经成为了美式 RPG 新的标杆。

现在官方已经明确证实，《质量效应 3》将是以谢泼德长官（Shepard）为主角的最后一部《质量效应》作品，那么就让我们看看，谢泼德长官将如何进行他的谢幕演出吧！

文 金馆长 美编 anubis

MASS EFFECT 3

[故事的开始]

故事并不是紧接着《质量效应 2》的结尾开始的，而是和《质量效应 2》的最新 DLC《到达（Arrive)》紧密相连。在《到达》中，谢泼德长官终于得知了为什么收割者（Reapers）能够在整个银河系随时随地对人类展开攻击：因为他们有着远远超越人类认知水平的空间移动技术，不过谢泼德知道的太晚了，在他摧毁这套传送系统之前，地球就已经被收割者入侵。

收割者的入侵开始之后，地球的一些大城市，如纽约、伦敦、东京几乎瞬间陷落，地球的武装力量完全无法阻止收割者侵占地球的脚步。在《质量效应》一代结尾谢泼德长官利用地球最先进的军事技术配合他们强悍无比的战斗能力，最后竭尽全力才击败了收割者，要知道那只是一个收割者，入侵地球的收割者足有成百上千，而且这还远远不是他们的全部！在这些高科技怪物面前，地球被占领了。但是收割者没有停下他们侵略的脚步，他们还在向整个银河系扩张，这次银河系议会终于意识到了危机，全银河系要联合起来，对抗入侵的强敌！

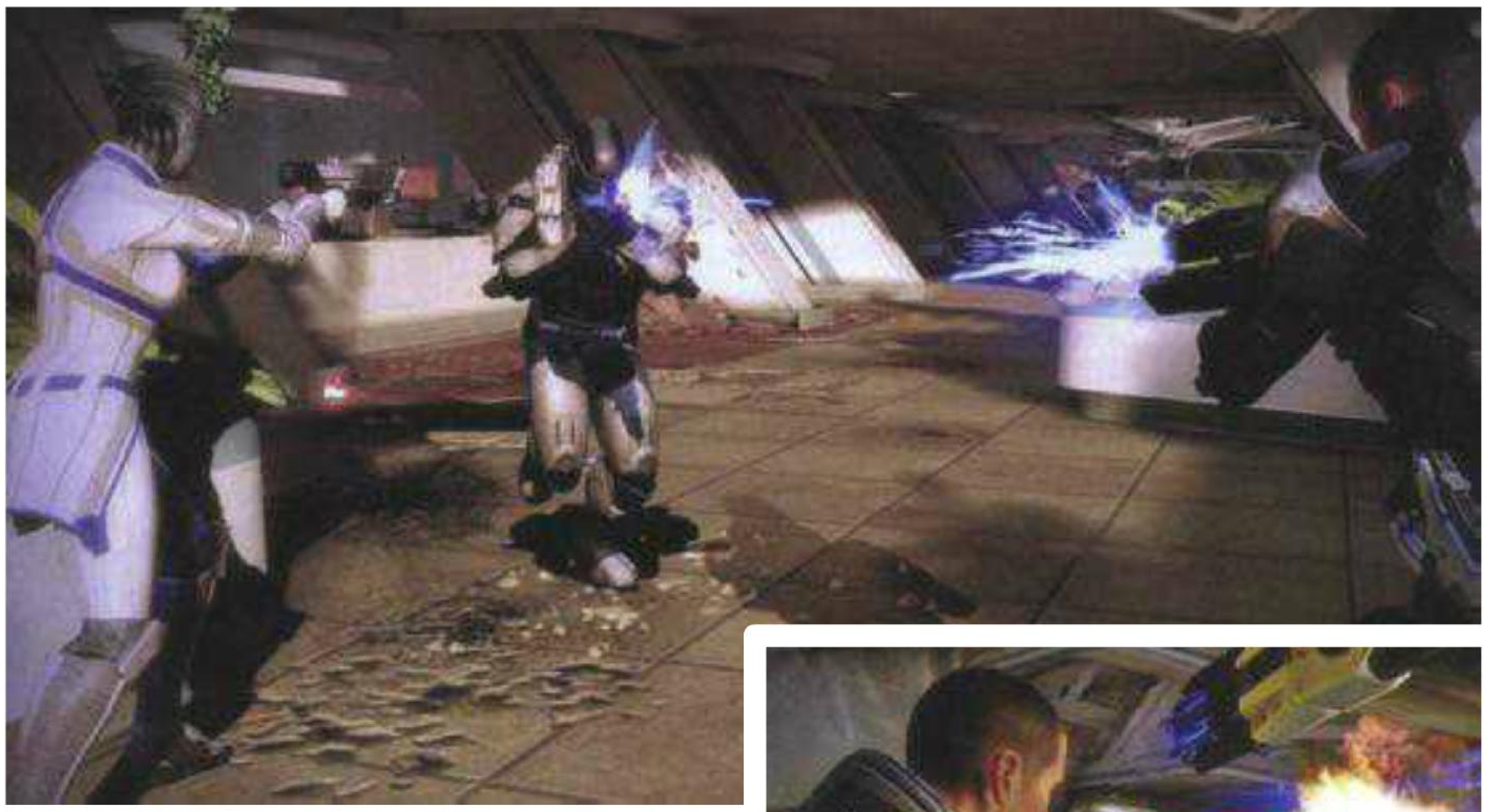
[拯救银河计划]

从故事的背景中，我们可以知道地球的陷落已经不可避免，而敌人正在向银河系进攻，那么，我们的目标比起前两代就大了许多：我们需要做的不仅仅是作为一支别动队行动，而是集合全银河系不同势力、不同信仰、不同种族的力量，联合起来对付看似不可战胜的敌人，你会发现，这么做比在敌人总部杀进杀出难得多了。

由于初期地球陷落，我们只能向银河系议会求助，而众所周知银河系各种族之间有着非常尖锐的矛盾。很多人宁可亡族灭种也不愿意和世仇的种族合作，怎么说服他们将是一件非常困难的事，本作和前两作一样，可以通过不同的对话选项（代表不同的态度）来影响事态的发展，据开发人员表示：根据你选择的不同，本作一共有 1000 种以上的故事发展可能！

这次虽然全银河系的敌人是共同的，但是暗流涌动的银河系从不会让我们寂寞，我们需要清除妨碍我们组建银河系共同战线的各种势力。据开发人员宣称，本作甚至会和一些出现在《质量效应》一代中的部分暗线遥相呼应，比如你会知道在一代初期的某些事件会对故事产生怎样的影响。敌人的种类也不会少，比如大家想知道为什么前作主角所属的地狱犬（Cerberus）组织会在这种时候反过来猎杀谢泼德长官吗？玩了你就知道！

团结起来，银河系的人民！我们将不可战胜！



[战场交锋]

可能很多玩家都喜欢《质量效应 2》那种火爆的战斗场面，那么从我们得到的情报来看，这部分玩家有福了！在战斗方面，本作将会“在二代的路上走的更远”。在射击手感上在二代的基础上还将会有进步，而进化的掩体系统也让战斗有了更多的战术性。而且这次的敌人比起二代来可要狡猾多了，他们不会傻傻地站在那里用打鸟般的枪法和我们做没希望获胜的对射，他们也会包抄，也会利用火力压制，甚至会根据威胁程度来决定攻击目标（其实这不就是所谓“仇恨值”么……）。总之，本作的战斗将比二代更火爆，更让人上瘾，或许你会发现，《质量效应 3》能够让你完全忘记《战争机器 3》（笑）。

▲这就是本作中的Ashly

[新朋旧友]

拯救银河，面对强大的敌人，就要借用可借助的每一份力量，当然包括那些在前两代和谢泼德长官曾经并肩作战的同伴们，制作人表示，出现在前两代的角色（没死掉的话）都会出现在本作中！当然他们不会都成为主角的同伴（否则我们选同伴的时候岂不要发愁死……），可能只会出现在某个任务中或者彻底成为谢泼德的幕后助手。目前确定出线的角色：Liara、Garrus、Ashly或者Kaiden、James Sanders、Wrex、Mordin、Legion、Anderson、Udina、The Illusive Man

归根到底《质量效应 3》是一款 RPG

前作的背景是谢泼德长官被炸成了宇宙的灰尘，后来的谢泼德长官是 The Illusive Man 重新“制作”的，所以从故事上给了我们一个“为什么要重新设定职业和技能”的理由，但是前作最高只能升 30 级，技能的数量也不尽如人意，很多玩家指责本作背叛了美式 RPG，变成了一款“纯打枪”游戏。现在，制作人告诉我们两件事：

1. 本作不会重新设定技能和职业，可以完全继承存档

2. 前作中我们学习到的技能不仅可以保留，还可以进化！

从中我们可以读出两个信息：

1. 存档可以继承，而且继承的要素比《质量效应 2》时候要多。

2. 本作很可能会提高级别上限。

另外一点就是 RPG 游戏的另一个重要因素：装备。虽然我们的装备只有枪械和盔甲，但是谁说枪和盔甲不能个性化？我们可以通过不同的配件和插件组合出独一无二的只属于你自己的枪和盔甲！虽然细节还没公布，但是想想就让人兴奋啊！

一些小细节

1. 关于诺曼底号：这次的诺曼底号比起前作来更加巨大，有更多的房间可供探索，只是不知道期望已久的宇宙舰艇战能不能成为现实？我们升级母舰的设施可不只是为了触发剧情啊。

2. 关于恋爱情结：前两作的恋爱情况可能会决定本作的部分剧情，比如说脚踩两只船的玩家可能会在诺曼底号里上演一场搞笑肥皂剧……

3. 关于多人游戏：综合各方面情报来看，多人游戏的可能性不大，但是制作人也并没有把话说死，他的原话是“我们希望玩家和朋友共享《质量效应 3》的快乐，但是我们还没有想好具体形式，我们有可能加入一些合作成分，但是不一定在本作中，有可能是新开一个系列”。

生灵涂炭 纵横宇宙！

作为索尼新的动作明星，游戏在 6 月即将迎来发售。相信随着本作的发售势必会给索尼打一针强心剂。近日，《无名英雄 2》制作小组 SUCKER PUNCH 向部分在官方注册的玩家发送了测试邀请码。从反馈的意见来看，本作的进化将更加强大，无论是画面还是游戏内容都将有全新的突破。最强的超能力游戏一定会让你在这个夏天过足英雄瘾！

索尼的超级英雄 6月初强势登场！

inFAMOUS 2

无名英雄2	SCEA		动作
PS3	Infamous 2		美版
	2011年6月7日	1人	59.99美元
	对应周边未定		对应玩家年龄：13岁以上

文 华尔兹
美编 一刀

科尔的报复行动？

在试玩版中，脱掉长袖露出纹身的主角正在大呼寻找一位老人，这个老人究竟是当地民兵组织的领导人伯特兰还是前作中的奥尔登？看来本作的剧情将更加错综复杂，可能科尔会踏上一条复仇的道路。

赛巴斯蒂安 沃尔夫 Sebastian Wolfe

一位才华横溢的科学家，每天不知疲倦地致力于自己的研究当中。正是这些努力导致主角科尔拥有了新的且更加强大的超能力。

伯特兰约瑟夫三世 Joseph Bertrand III

反超能力组织的领导人，其地位几乎可以控制整个城市。致力于消灭主角科尔以及其他拥有超能力的人。由于家族名声、地位资金显赫，这成就了约瑟夫傲慢无情的性格。

新民兵组织 The New Marais Militia

新马莱斯城区现已戒严，被一个强大的民兵组织控制。这群民兵被约瑟夫武装到了牙齿，乐于使用暴力。他们会不择手段地“清洗”任何 unpure 人侵扰他们的城镇，包括主角科尔。

变异生物 The Corrupted

基因发生突变的怪物群体，非常凶残，并且拥有超越人类的行动力。它们的目的只有一个，那就是袭击城市。我们的主角会眼睁睁的看着它们肆意搞破坏么？

新增创造生成功能

本作新加入了如《小小大星球》一样的生成系统，在这个系统中玩家可以自己设计各种任务关卡，以及分享自己制作的各种道具。想必新的一轮游戏 3.0 热即将到来，对《小小大星球》可爱风格不感冒的玩家可以尝试在本作中发挥你的创造力！

▲先将敌人与 NPC 进行布置编排生成关卡。

■之后可以亲自来进行挑战。

©2010 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA INC

主角的能力将更加强大

科尔的基本能力如跑步跳跃等将会更加强大，而所使用武器和超能力方面更是不会让玩家失望，这次我们的主角将学会更多自然系能力——冰冻，火焰，风暴，还等什么？让我们来看看这位更加超级的超级英雄吧。

冰冻 Freeze

冰冻攻击拥有极广的范围将敌人行动封住，还可以当作平台将主角弹到更高的地方。

The AMP

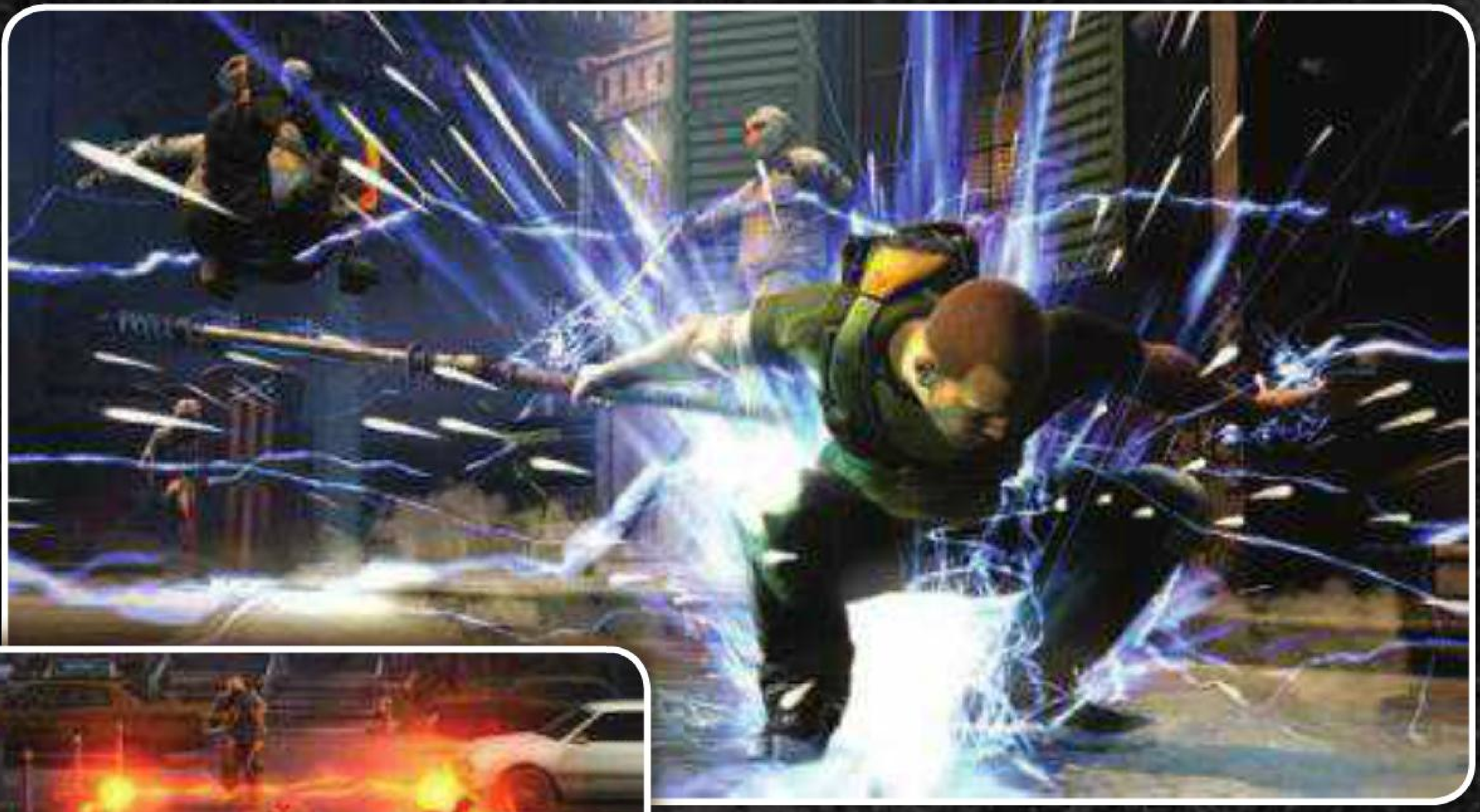
这个外形酷似音叉的就是主角科尔的武器 The AMP。科尔通过音叉将电流输出到敌人身上，给予敌人强烈电流，还可以叉住敌人的脖子给他们致命一击，或者将敌人铲到空中然后接住再甩出去。

离子漩涡 Ionic Vortex

离子漩涡为暴风攻击，可以将所有敌人全部卷入强大的旋风当中。

火焰 Flame

像红色的火将一切烧尽，科尔这次可以化身成火焰将敌人轰飞。



闪电 Current

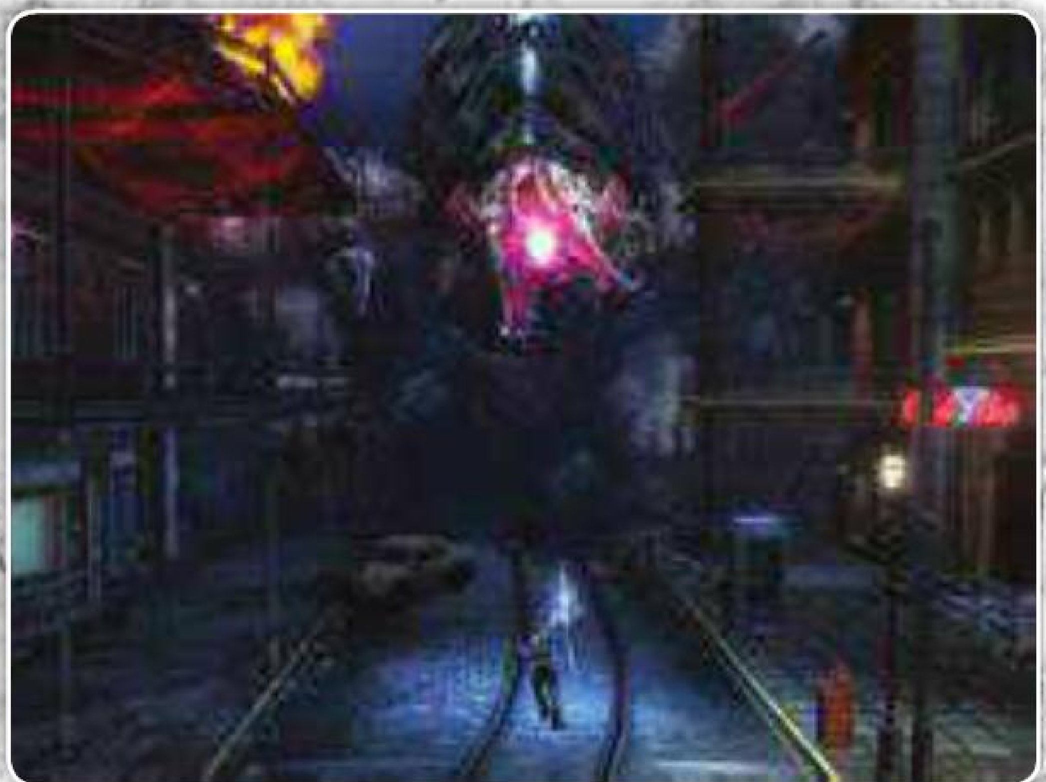
电流一直是主角科尔的得意技能，除了配合武器放电外，科尔同样可以空手释放万伏电流，这要归功于沃尔夫博士的研究。而《无名英雄 2》中电击的能力还会再度升级。

爆发 Outbreak

科尔释放全力的一击，周围一切将被摧毁，在这个状态下敌人将以骷髅的形式出现在画面中。

强敌纷纷登场

在游戏的测试版中与 BOSS 的战斗非常刺激，BOSS 体型巨大但弱点分明，嘴中红色的部位就是我们攻击的目标，玩家需要正对其弱点使用超能力攻击。



▲面对体型比主角大好几倍的 BOSS，玩家一定会热血沸腾。

■与冰冻系的敌人战斗。

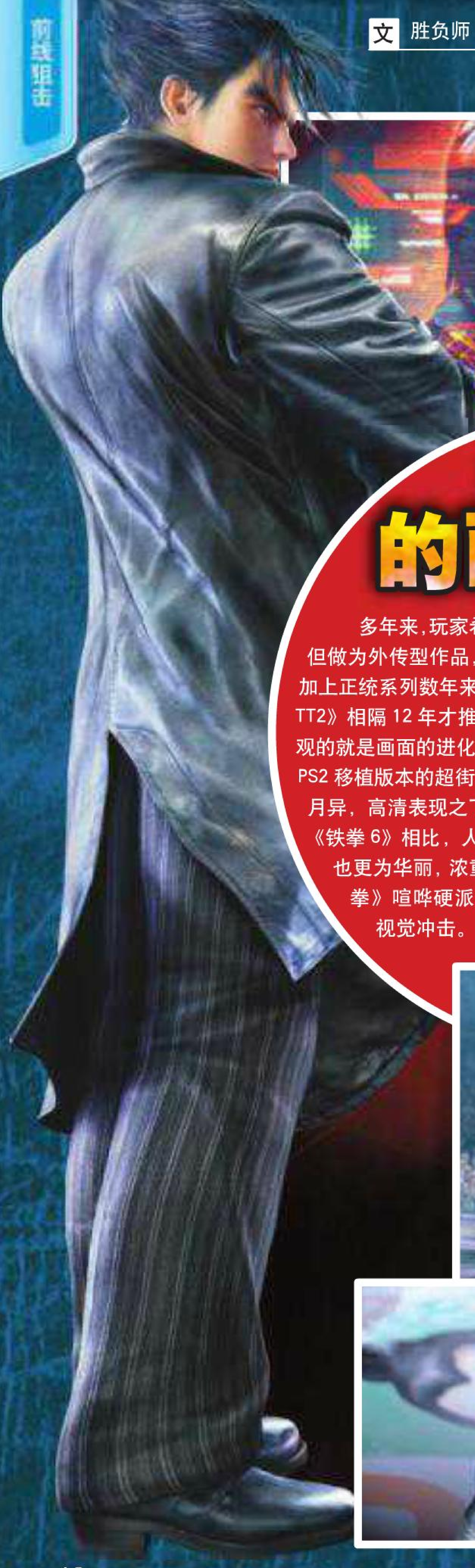
▲这个会是将冰冻能力“传授”给玩家的敌人么？

火热格斗祭夏季开幕！

全球累计销售超 4000 万的“《铁拳》系列”可以说是NBGI 的镇社之宝，多年来凭借不断攀升的人气，逐步成为3D 格斗界的领军者，特别是在街机领域，是 NBGI 重要的收益来源之一，因此其推出新作或新版本的速度较之以往加快了不少，这些顺应民意进行改良的作品也成功保持住了“铁拳众”对于系列的热情。去年东京游戏展阶段意外公布的《铁拳 TT2》在今年夏天就会正式推出，作品的很多重要信息已陆续公开，这里就为各位《铁拳》爱好者盘点一番。

文 胜负师　美编 NINA

铁拳TT2	NBGI		格斗
ARC	铁拳 TAG TOURNAMENT 2		日版
	预定2011年夏	1～2人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

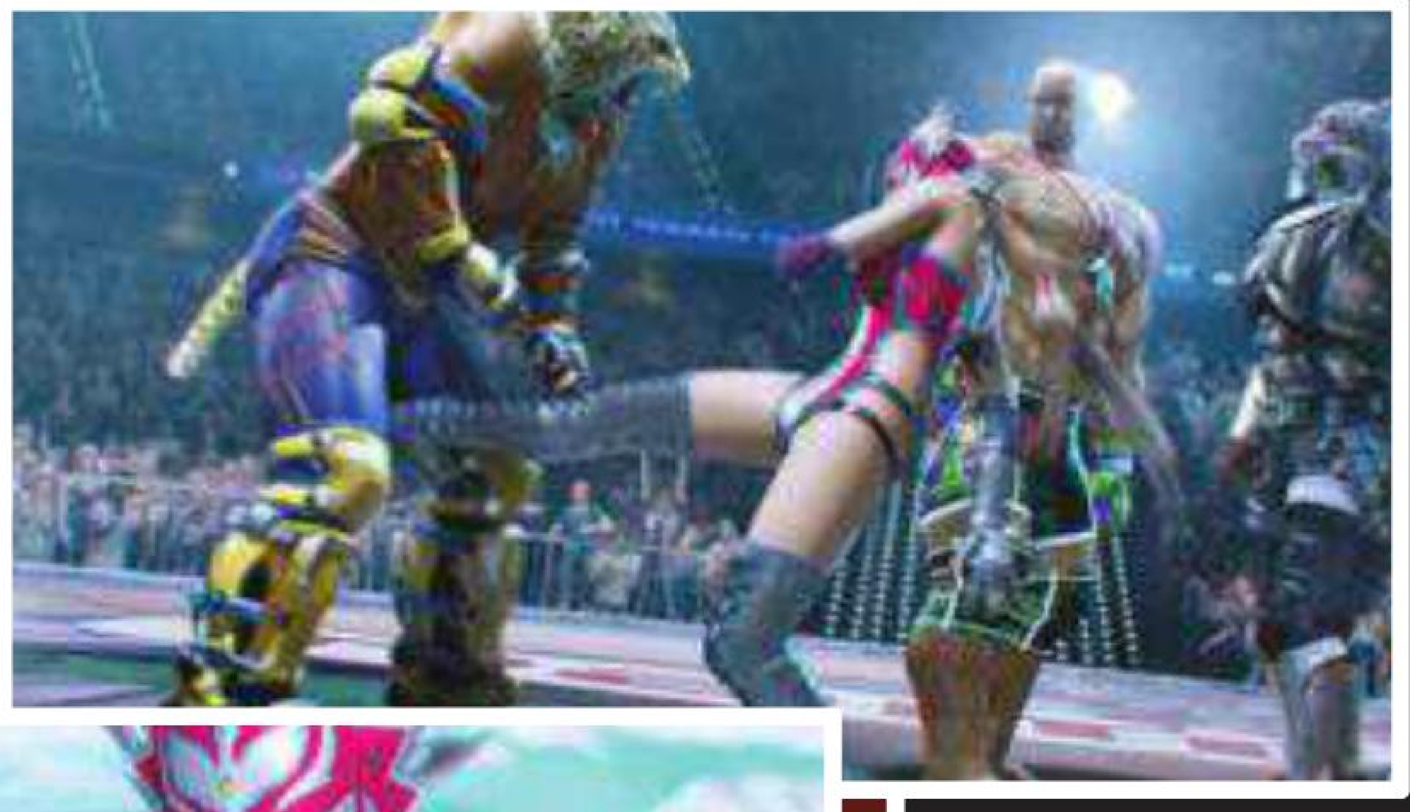


最高峰的画面进化

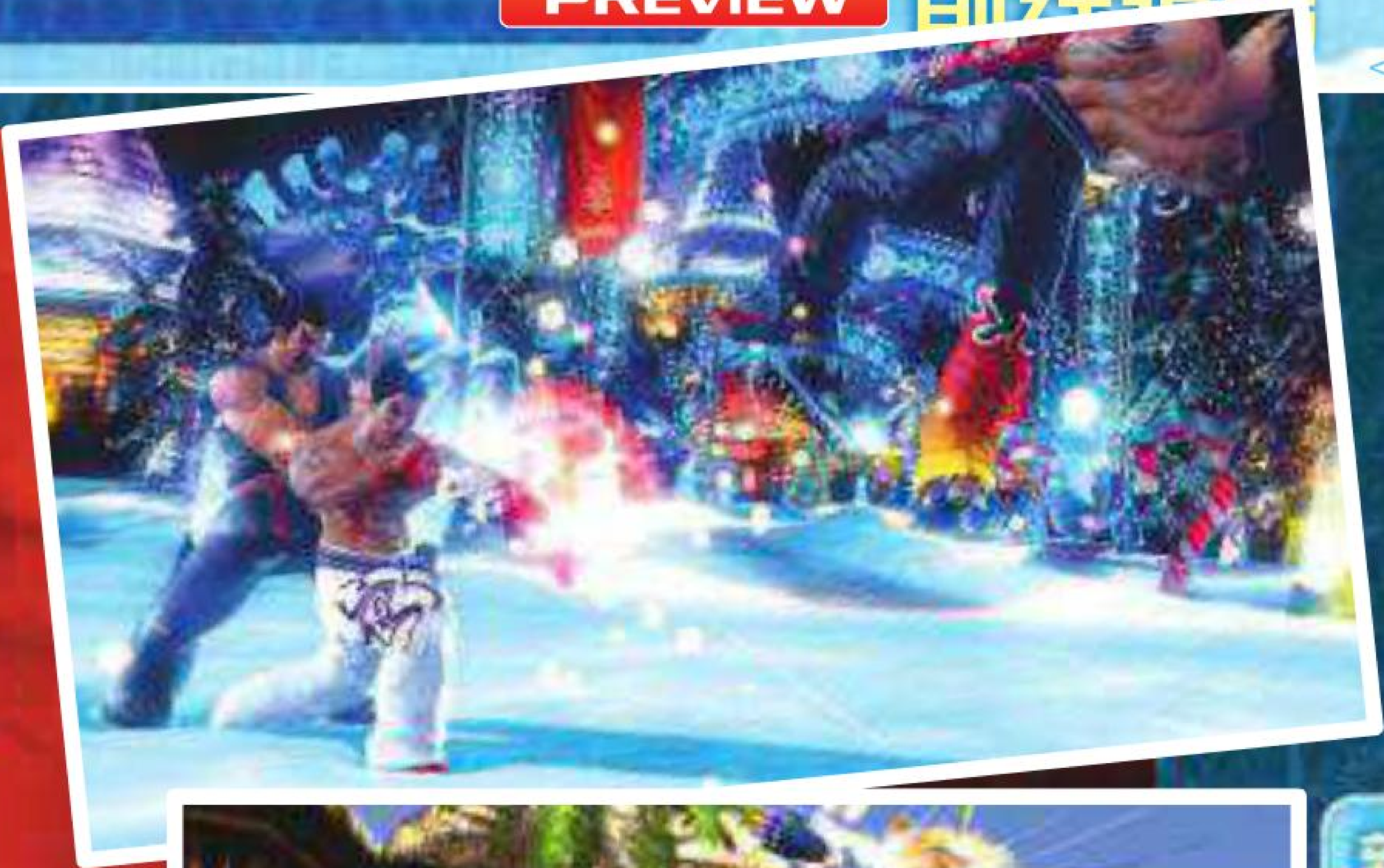
多年来，玩家希望《铁拳 TT》推出续作的呼声一直都很高，但做为外传型作品，《铁拳 TT》在当时具有一定的试验性质，再加上正统系列数年来的沉浮，其续作计划一度搁置，以至于《铁拳 TT2》相隔 12 年才推出。不过漫长的等待也带来了颇多好处，最直观的就是画面的进化。事实上《铁拳 TT》的画面本就不差，特别是 PS2 移植版本的超街机水准更是传为佳话。现如今随着技术的日新月异，高清表现之下，本作的画面更是达到了系列的最高峰，与《铁拳 6》相比，人物建模更加细致，场景细节更为丰富，光源也更为华丽，浓重的色彩表现并不显夸张，反倒突出了《铁拳》喧哗硬派的风格，相信会为玩家带来超越以往的视觉冲击。

角色数量创新高

由于是外传，本作没有了故事背景上的限制，因此各代角色齐聚一堂成为可能，就算是原本的角色也可以以不同的形象示人。最引人眼球的莫过于系列招牌人物平八老爷子的黑发造型了，40 来岁的壮年平八果然中气十足、霸气非凡啊！本作中还将加入至少一个新角色，已经公布的新角色是一位蒙面女摔角手，体型较之克里斯蒂更为健美，招式有墨西哥风，很可能和豹王师出同门，这样一来本作中就有四位摔角手了。最让人兴奋的是人气极高的风间准终于可以在本作中复活了！（在 3 代的故事背景中，风间准为保护儿子风间仁而被斗神所杀）其他已经在系列中淡出的角色也可能回归。本作的可使用角色达到了创纪录的 44 人，而游戏正式推出时可能还会有新的惊喜。

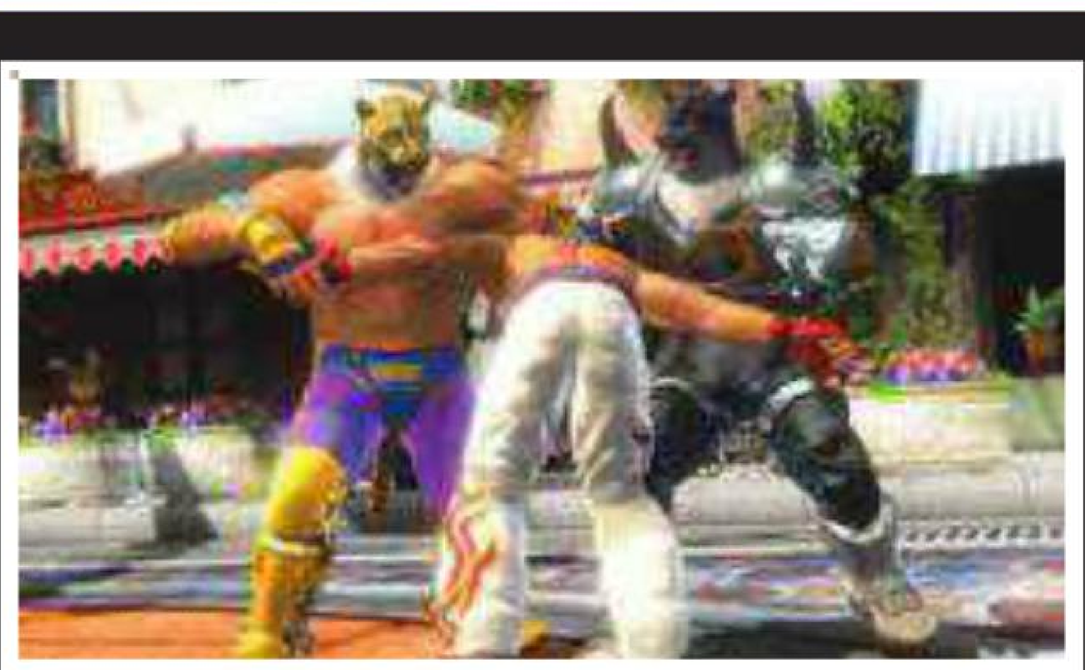


©NAMCO BANDAI Games Inc.



爽快感拔群的新系统

《铁拳 TT》做为系列分支有着独特的系统和玩法。键位方面除了对应四肢的左拳、右拳、左脚、右脚四个键之外，还增加了一个换人键，虽然游戏采用的是常见的 2 对 2 组队形式，但角色并不是轮流出场的，而是通过换人键即时切换入场的。胜负判定上也比较特别，只要一名队员的体力被打空，就算另一个角色是满血也算失败。损失体力会有实际伤害和红色部分的区别，角色换下场后红色部分的体力槽会慢慢回复。游戏非常鼓励使用 TAG 连技，也就是换人连续技，TAG 连技最大的好处是可以直接打掉红色体力槽，限制对手的体力回复量。在《铁拳 TT2》中，除了一般的 TAG 连技，还追加了一种名为“TAG 突击”的新系统，就是双人同时参与攻击，过程是“角色 1 将对手打成崩地状态，角色 2 冲出来追打，之后角色 1 再追打，角色 2 同时退场”，突击终了时场上的还是角色 1，不会换人，而这种连技系统除了可以打掉红色体力槽，还具有连绵不绝之感，表演性和爽快感十足，必将成为本作中极为重要的连续技构成新法则。



其他系统要素汇总

《铁拳 TT2》在 TAG 连技以外的游戏系统，基本上是以《铁拳 6 BR》为蓝本的，比如说可诱发崩地状态进行追打的崩地连技系统，体力下降到一定程度后攻击力提升的怒系统，部分场地具有互动要素的场地破坏系统都在本作中保留了下来。而场地破坏要素在本作中还有特殊表现，比如角色 1 将对手从二层到打一层，角色 2 会在一层接着追打，很符合组队的特色。至于怒系统的效果高低也会受角色之间的关系影响，特定角色的组合在胜利时会有特殊演出，另外还存在一些特殊的双人投技，异常劲爆，同样也需要特定组合方可实现。本作中会加入系列前几作的人气场地，而且也会有无限场地存在。

备受好评的换装系统会再度强化，自定义部件数量之多、种类之丰富超乎想像，十部位换装绝对可以展现玩家的独特个性与审美，当然也可能出现群魔乱舞的景象。搞笑的道具技也得以扩充，娱乐效果一流。整体硬件方面也有所进化，除了画面提升，读取速度也比《铁拳 6 BR》更快，而一张磁卡可以管理全部角色的资料也是顺应潮流发展的设定，角色选择的自由度大大提升。（事实上，名为 BANA PASSPORT 的新磁卡可以存储 NBGI 所有街机游戏的个人资料！）段位系统中第一次添加了团队等级，个人段位之外玩家的组队成绩也会计入资料当中。

展望 海外版移植版

数年前，NBGI 就将街机事业拓展到了全球版图，特别是《铁拳》这样在全世界都具有一定群众基础的系列，更是其打开海外市场的重要突破口，尤其是文化上更为接近的亚洲市场。像《铁拳 6》、《铁拳 6 BR》都曾推出中文版行货街机，在业内及玩家中获得了良好的口碑。我们有理由相信，这次的《铁拳 TT2》很有可能同步推出中文版本，想想用不了多久，就能一睹《铁拳》最新作的真容，实在是件让人兴奋的事情。同时，开发者指出，TEKKEN.NET 系统将国际化，会有世界排名，可以观看全球高手的精彩对局回放，只是这些功能可能只有在少量有实力的大型游戏中心才能得见。

对于国内大部分玩家来说，可能更关注于《铁拳 TT2》的家用机版。按照惯例，在街机版推出十个月左右会公布移植版相关情报，明年 E3 可能就会见分晓。《铁拳 6》双版本销量逼近 300 万套，跨平台策略取得了成功，这一作应该也是如此，只是目前的家用机相较次世代街机基板的硬件机能已捉襟见肘，完美移植的难度更大，6 代的移植画面就因细腻度不足而为玩家诟病，这里倒是可以期待一下本作的家用机版画面能为南梦宫的移植实力正名。

新系统TAG突击图解

飞鸟在空中连技中以↓ RP 将对手打成崩地状态时按换人键

莉莉随即出场，在一定时间内输入固有技指令↓ RP RP LK

指令完成后控制的角色又会转换成原先的角色

飞鸟以→→ RK 完成最后的追击！莉莉在此时退场。

文 九兵卫 美编 一刀

拯救少女的感人物语

继年初由坂口博信亲自操刀的《最后的故事》登场之后，Wii 玩家将在 5 月份再次迎来一款原创的日式 RPG 大作——《潘多拉之塔》。这款动作角色扮演游戏采用为 Wii 主机量身定做的操作方式，剧情以及世界观设定极为凝重，感人的主题相信也能吸引很多玩家的关注。

下面就让小编为各位揭开这部作品的面纱——

潘多拉之塔	Nintendo		动作角色扮演
Wii	パンドラの塔 君のもとへ归るまで		日版
	预定2011年5月26日	1人	6800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

Story

统合纪年 511 年，
格莱吉亚大陆的宗教国家艾利西恩，
王都内正在举行着举国欢庆的收获祭。

祭坛之上的少女塞蕾丝，
是被选中为神灵献歌的巫女。
突如其来的凶兽令她的身体被诅咒侵蚀，
在场的民众受到袭击。

混乱之中，
与塞蕾丝亲密无间的青年恩迪出手相救，
而塞蕾丝则早已昏迷不醒。

为了逃离王国军队的追捕，
也为了解除塞蕾丝的诅咒，
少年恩迪在行商人格拉艾伊的指引下，
毅然踏入神秘的闭锁遗迹——十三讣塔。

两人到底能否打破命运的枷锁
答案将在这座潘多拉之塔中解开……

塞蕾丝

▲塞蕾丝纤弱的身体承受了太多的重量，不公的命运充满了悲情的色彩。

■后背上的咒印让塞蕾丝的身体日益虚弱。

18 岁的美丽少女，艾奥斯教的虔诚信者。作为收获祭之上为神灵献歌的巫女，塞蕾丝从全国无数的少女中被选出。本作的故事，就是从她走上祭祀台开始拉开帷幕，从天而降的“兽”打破了一切的平静，遭遇袭击的塞蕾丝从此被“兽”的咒印所诅咒。

潘多拉之塔的拯救之旅

所谓解铃还须系铃人，要想解除侵蚀塞蕾丝身体的诅咒，就必须前往十三讣塔寻找兽的踪迹。只要从兽的体内获得下等的兽肉，塞蕾丝身体的异变就可以得到一定程度的缓解。于是主角恩迪的行动顺序就是，击败塔内的敌人获取兽肉，接着返回塞蕾丝所在的据点阻止侵蚀的恶化，然后再前去讨伐更强的敌人，直至诅咒被完全解除。玩家需要注意的是，在游戏中只要画面左下角的计时槽减为 0，塞蕾丝就会因侵蚀而身亡，游戏也会自动 Game Over。

▲游戏中迪恩虽然孤身作战，但也别忘了无时无刻不被诅咒侵蚀的塞蕾丝。

■锁链的攻击方式多种多样，玩家甚至可以卷起杂兵作为武器抛出去。

©2011 Nintendo/GANBARION

充满解谜要素的冒险

本作是一款动作角色扮演游戏，冒险过程中自然也少不了精彩的解谜要素。本作的舞台“十三讣塔”由12座子塔承托而成，内部构造极为复杂。例如到处充满灼热火焰的“红莲之塔”、以及到处被藤蔓所缠绕的“大树之塔”等等。解开各种机关并前往塔的最深处，打开巨大锁链封印的门扉，恩迪就能与领主展开最后的决战。

▲塔内充满各种机关，谜题的设计也极为巧妙。

■每一座塔都拥有不同的地形与构造，冒险的过程中丝毫不会感到重复。

恩迪

22岁的青年，曾经是阿迪纳的佣兵，参与过和艾利西恩之间的交战。恩迪非常沉默寡言，从来不对他人诉说自己的身世。他与塞蕾丝相遇的契机，缘于一次战乱中塞蕾丝救下了身负重伤的恩迪。为了保护他的安全，塞蕾丝一直藏匿着恩迪，两人的关系也日渐加深。

▲不善言语的恩迪只是想要默默地守护塞蕾丝。

树塔的领主

▲在塔内等待着恩迪的是巨大且凶残的敌人，他对此毫无怯色。

在所有潘多拉之塔的最深处存在一种名为领主的兽。格拉艾伊告诉迪恩，要想完全解除侵蚀塞蕾丝的诅咒，就必须收集十三讣塔中所有领主的兽肉，而下等杂鱼的兽肉仅仅能起到延缓侵蚀时间的作用。每击败一个领主，恩迪的锁链也会得到相应的能力提升，这也是消灭所有领主的关键力量。

■沉眠于塔内的领主拥有来自远古的神秘力量。

▲“肉”是兽体内的特殊物质，它们可以缓解塞蕾丝所承受的诅咒。

以锁链展开多彩的战斗

■挥动手柄就如同挥动锁链，游戏的战斗方式非常易懂。

与兽进行战斗不可缺少的武器是名为“奥里哈鲁根之锁”的魔力锁链，它可以从兽的体内钩出“肉”这一关键道具。在游戏中锁链不仅可以作用武器使用，也能作为解开机关的道具使用。使用锁链将兽束缚住，玩家可以利用Wii的遥控器手柄作出各种不同的动作，战斗的过程既简单而又爽快。

▲恩迪从格拉艾伊的手中获得惟一的战斗武器——锁链。

■格拉艾伊将两人引领至距离王都极为遥远的十三讣塔。

格拉艾伊

格拉艾伊是对塞蕾丝和恩迪施以援手的神秘行商人。属于德瓦尔一族的他生活在格莱吉亚大陆的边境，至于为什么格拉艾伊会将解除“兽”之诅咒的方法告诉两人，他的图谋又是什么，目前还不得而知。

新作短波

PSN 的瘫痪时间比我们想象中看来要长得多……据小道消息称 PSN 恢复之后索尼将会对玩家进行一些“补偿”，如果这些补偿能够任选的话，我希望是……所有收费内容免费三天！虽然这有可能导致 PSN 再度瘫痪……不过如果索尼能够在新架构构建起来的时候同时改善一下网络连接质量的话，对于我这样依靠联机生存的玩家来说意义可能更大吧！作为个人来讲，希望此类事件以后不要重演，做黑客也请留些公德，你们的做法对于普通玩家来说已经造成了极大的伤害。

随着《变形金刚 3 月之暗面》的上映日期越来越近，厂商也公布了关于同名改编游戏的更多情报。不管游戏素质如何，这款游戏必然大卖是毫无悬念的事。另一款体感大作《伊甸之子》也在近日公布了其游戏方法，也许是为了照顾那些没有购买 Kinect 却还是想体验游戏魅力的玩家，游戏将包含两种操作方式，这绝对是所有 X360 玩家不能错过的佳作！很遗憾的是，PS3 版要延期到 9 月才能发售。

PS3 最近因为所谓的“18 禁下载追加包”而名声大噪的 PS3 独占游戏《英雄不再 红区》公布了新的内容，向大家证明除了 18 禁内容外，其实《红区》的游戏性也得到了很大提升：首先是精彩刺激的 BOSS 连战模式，极端考验你的动作游戏细胞和对游戏的熟悉程度；其次是有五名来自《英雄不再 2》的高人气角色乱入，他们的存在想必可以让游戏更加精彩刺激，同时也更加困难。加入了这些要素之后的《红区》已经不仅仅是一个升级版，我们几乎可以把它当做一个新的游戏来看待。

PSP 今年是《太鼓达人》系列诞生 10 周年，这么重要的纪念日，NBGI 自然不会放过，PSP 上的《太鼓达人 DX》就成为 10 周年献礼作品。本作收录了 2010 和 2011 两年的众多大热歌曲，除了流行歌曲外，还收录了很多动画和游戏的歌曲。依系列惯例，还能够从网上下载更新歌曲，《太鼓达人》爱好者们不要错过。

PS3 SCE 开发了一款很“异想天开”的游戏《东京丛林》。故事发生在不久的将来，人类突然消失，东京变为丛林，东京动物园中的动物们为了生存展开了一场奋战。狩猎者和被捕食者都要想方设法在东京丛林中生存下去。玩家在故事模式中扮演动物来揭示人类消失之谜，在联机模式中则可以扮演不同的动物上演猎杀与逃离的好戏。在游戏中不仅可以扮演普通动物，还能扮演史前巨兽恐龙！

紧急速报

WeißSchwarz

PSP 动作射击 ■ヴァイスシュヴァルツーポータブル ■日版 ■NBGI ■2011 年内

最萌卡片游戏登陆掌机！

可能很多玩家都不知道什么是《Wei β Schwarz》。首先解释一下这个名字，这是由两个德语单词组成的，Wei β 的意思是白色，而 Schwarz 的意思是黑色，游戏标题直译过来就是《黑与白》，我怎么想到了一款扮演上帝的游戏……如果你不是一个宅男或者不长期关注日本桌游发展的话，可能对这个游戏不是太熟悉，不过在日本的宅玩家和桌游玩家中，《Wei β Schwarz》可是大大的有名。

其实本身《Wei β Schwarz》只是一款玩法很普通的卡牌类游戏，而且诞生很晚，2008 年才面世，但是一经面世立刻人气爆棚，因为这款游戏玩法虽然普通，但是卡牌的出场角色都是当红动画的知名角色，而且到现在为止，已经有近 50 部高人气动画（和某些日式游戏）有对应卡组推出！这些动画中的名角色被分为黑白两个阵营，能够把绘有自己心仪角色的卡牌握在手里，并利用她们进行战斗，这种感觉真是令人心动啊。

现在，这套卡牌游戏终于推出了游戏版，对应平台是 PSP，游戏类型是……AVG！以卡片战斗形式推进男女主人公之间的感情，想要和自己喜欢的角色约会的玩家可能要失望了……

▲雪露女王战斗力不俗

▲由理的特殊能力是“死不了”么

▲凌波也是强到犯规的存在

华丽的参战阵容（部分）
D.C（初音岛）／D.C.II
Little Busters！
零之使魔
魔法少女奈叶 Striker's
幸运星
Little Busters！ EX
Phantom —requiem for the phantom—
凉宫春日的忧郁
某魔法禁书目录／某魔法禁书目录 II
某科学超电磁炮
魔法少女奈叶 A's
Angel Beats！
灼眼的夏娜
CLANNAD
穿越宇宙的少女
魔法少女奈叶 The MOVIE 1st
女神异闻录 Persona3
魔界战记
Fate／stay night
光明力量 EXA
THE KING OF FIGHTERS
战国 BASARA
偶像大师
女神异闻录 Persona4
妖精的尾巴
月姬
EVA 新剧场版
侦探歌剧
CANAAN
Fate／hollow ataraxia
偶像大师 深情之星
战国 BASARA2
黑岩射手
刀语
化物语

高达回忆 战争的记忆

PSP 动作射击 ■ガンダム メモリーズ ~战いの记忆~ ■日版 ■NBGI ■2011 年 6 月 23 日

随着 NBGI 于 PSP 上制作的高达类动作游戏《高达回忆 战争的记忆》发售日的不断临近，被称为“PSP 最强高达游戏”的本作在玩家中的热度也不断升温。本作是否对得起玩家热切的期望呢？我们先从参战阵容和战斗形式方面一探究竟吧！

本作的参战阵容十分强大，不仅经典作品全数参战，就连最新的《机动战士高达 OO 剧场版》和《机动战士高达 独角兽》都收录其中，而且不止是高达型机体，连其他一些高人气的 MS 和 MA 都有收录，参战阵容可以用“壮观”来形容。

游戏的基本模式分为史实模式（シチュエーションモード）和任务模式（ミッションモード），史实模式就是按照原作剧情进行的故事模式；而任务模式就是通过接受与剧情无关的各种任务进行下去的，在选取要进行的任务后会选择三架机体编组出击，完成任务目标后就会获得奖励。

机体的种类分为三种：近接、射击和速度，需要快速清理大批敌人的时候用射击型比较合适，而近接型适合做短时间内迅速对某一机体造成巨大伤害之用，而面对着拥有巨大攻击力的强敌，速度型机体可以帮我们把对方玩弄于掌股之中。如何根据不同的任务选择不同的出击机体是每位玩家的必修课。

▲画面素质非常不错

▲Z 高达向来以速度著称

快盗天使

PSP 文字冒险
■ツインエンジェル−时とセカイの迷宫− ■日版
■ sammy ■预定 2011 年 8 月 25 日发售

[文：LezardSnake]

今日，在老虎机市场中大红大紫的《快盗天使》系列宣布以文字冒险游戏的姿态移植 PSP 平台，游戏除了依然由原作的“ave;new”组合演唱主题曲外，还请来了田村由加利、能登麻美子和钉宫理惠等大牌声优助阵，不论是老虎机的爱好者还是声优控都不妨关注一下这款游戏。

用老虎机战斗的变身美少女

圣切丽奴学院的遥、葵和核桃表面上是普通的女孩子，不过在夜里她们会化身成“快盗天使”作为正义的伙伴而活跃着。消灭暗之组织的首领“黑色雷达”后和曾是敌人的拉丝拉与奈茵化敌为友过着平凡的校园生活，不过在战斗中取回的秘宝“天使之泪”被偷走了，几名少女又再次变身“快盗天使”去寻觅这桩阴谋背后的犯人。

声优：田村由加利

圣切丽奴学院 1 年级的学生，自幼父母双亡而被神无月家收养，作为学院游泳部所属的一员，拥有矫健的体魄，不过另一方面学习成绩却差强人意。必杀技是“エンジェル・トルネード”和“エンジェル・インパクト”，擅长腿技。

声优：能登麻美子

跟遥一起长大的同为 1 年级生的挚友，神无月财阀的孙女，虽然身为大小姐但是性格却极为天然。与遥不同，葵的学习成绩非常好，并且是弓道部的一员，必杀技是弓术“エンジェル・アロー”。

声优：钉宫理惠

从意大利的圣切丽奴学院姐妹学校圣露娜尔帝学院的初级班越级而来的 11 岁天才少女，所属网球部，非常羡慕身为姐姐的葵但是却对遥十分冷漠，其实内心里是很关心遥的。变身后使用自己开发的武器“エンジェル・ボム”战斗。

游戏方式

游戏在剧情模式下会以标准的文字冒险类形式展开，一开始玩家要从葵和遥两个主角中选择其一来进行游戏，在游戏中选择不同的分支来让剧情往不同的方向发展。

▲可爱的人物与大牌声优的卖力演出将是本作文字部分最大的卖点。

▲游戏中有各类援护攻击和带有精美特写的必杀技，可以说乐趣满载哦~当然玩家期待的杀必死画面也是必须有的。

声优：堀江由衣

与奈茵是双胞胎姐妹，身为姐姐的拉丝拉性格温柔可爱，与遥和葵同班，所属游泳部。曾经是迷之组织“黑色基金”的战斗代理，不过与遥等人和解后一同破坏了黑之基金，现在过着平和的校园生活。变身后擅长使用雷击，可以与奈茵使用合体技。

声优：柚木凉香

拉丝拉的孪生妹妹，是一个无口少女，由于长的十分男孩子气所以在女学生中十分有人气。与拉丝拉同样曾是黑之基金的一员，如今和姐姐一起过着普通的生活，不过心里却很担心自己和姐姐因为生活方式的急剧转变而带来的各种烦恼。奈茵擅长剑术，战斗力很强，所属弓道部。

武装神姬 战斗大师Mk2

PSP 动作
■武装神姬 BATTLE MASTERS Mk.2 ■日版
■ KONAMI ■ 2011 年夏

[文：Sunice]

大人气机娘作品武装神姫 BATTLE MASTERS 自去年 7 月发售以来凭借出色的设计和不断推出的 DLC 一直吸引着神姬爱好者及众多玩家的目光。而在今年的 WF2011，制作方趁热打铁公布了系列最新作武装神姫 BATTLE MASTERS Mk.2。从命名及公布内容来看本作毫无疑问是前作的 Fan Disc。随着游戏发售日的日益临近，有关新角色及追加剧情的情报也陆续浮出水面。下面我们一起来看一下：

追加剧情！

本作包含前作所有内容，因此在剧情理解上即便对于刚刚上手的新玩家也毫无困难。追加剧情发生在前作 F1 大会优胜后的不久，在公园的某处高地上，主人公相继接受前 F1 冠军竹子姬叶月的复仇宣言及好友大木户甚平的挑战。正在这时，街道中心突然传出巨大的爆炸声。突如其来的事故让三位神姬使者顿时惊愕地说不出话。回到家中的主人公和甚平立马打开电视，得知这次事故已经造成了人员的死亡，而正在这时，两人都收到了这样一条短信：

“近期将会终止所有神姬比赛……”

究竟这突如其来的爆炸事件是否和神姬有关？不安开始在主人公的心中蔓延开来……

追加角色确定，钉宫参战！

本次 KONAMI 公布了第三位新增角色ツガル。圣诞装的ツガル原画由 beatmania IIDX 知名插画家 GOLI 担当，从公布的设计图及武装来看这位神姬无疑属于远程射击系角色。红色的涂装加上双枪的设定甚是惹人注目。而制作方更是请来了知名声优钉宫理惠担当其配音，角色的台词也充满了浓厚的钉宫味，喜欢傲娇音的玩家此次有福了。至此加上之前公布的两名新角色エウクランテ（CV：加藤英美里）、イーアネイラ（CV：井上麻里奈），本作的新增角色达到了三名，参战神姬含 DLC 部分总计达到了 21 名！

系统全面进化，新增武器及地图！

首先，本作几乎可以继承前作包括武装、技能、LOVE 值等在内的所有内容！ DLC 部分也全部继承。这对于前作的老玩家无疑是个莫大的好消息，同时，系统加入了“data install”功能，优化了存读取速度，使游戏整体节奏更加明快流畅，前作中战斗后 retry 等待时间过长的问题也得以解决。其次是追加新型的武器种类粒子冲击波（粒子ブラスター）。

该类武器在发射后能在对方周围形成数个悬浮物并发射激光，属于带牵制性的设置系武装，对于习惯远程攻击的玩家来说又是一大利器。最后本次官方又公布追加了一处战斗场景“Tube stage”。环形管道内的战斗加大了地形的限制，狭窄的空间对近身系的角色有一定的优势。

地球探索者

Wii 角色扮演 ■アースシーカー ■CRAFT&MISTAR ■日版 ■发售日未定

[文：LezardSnake]

由知名制作人船水纪孝(代表作：《街头霸王》、《怪物猎人》)为大家带来的WII独占作品《地球探索者》今日公布了全新的情报。作为本年度WII平台上最令人期待的日式角色扮演游戏之一，就让我们来看看本作将为大家带来怎样的精彩吧~

让我们重建地球吧!

遥远的未来，从毁灭的地球中逃离出来载满人类遗产的宇宙船在不明惑星着陆时发生了意外事故，但是伴随着事故的发生，宇宙船中的电脑启动了“人类再生计划”，“新人类”就此诞生，对地球充满向往的他们为了重建地球而踏上了搜索飞船中失落的地球遗产的旅程。

主要人物

再生系统创造的新人类，本作的主人公，使用剑与怪物战斗。从外表来看菲雷斯属于沉着冷静角色，不过令人意外的是他确实个标准的急性子，对探索地球遗产的旅程充满了期望。

一心为曾经逝去的同伴复仇的旅行者，意外发生某事件后加入主角的队伍。马提表面上看起来沉默寡言，但实际上却是一个对人十分好的女性。

拥有狡猾性格的小恶魔一般的女孩，负责着队伍的后勤保障，在加入主角一行后便可以使用“料理”指令加工食材为我方提供各种有利状态，是队伍中不可或缺的一员。

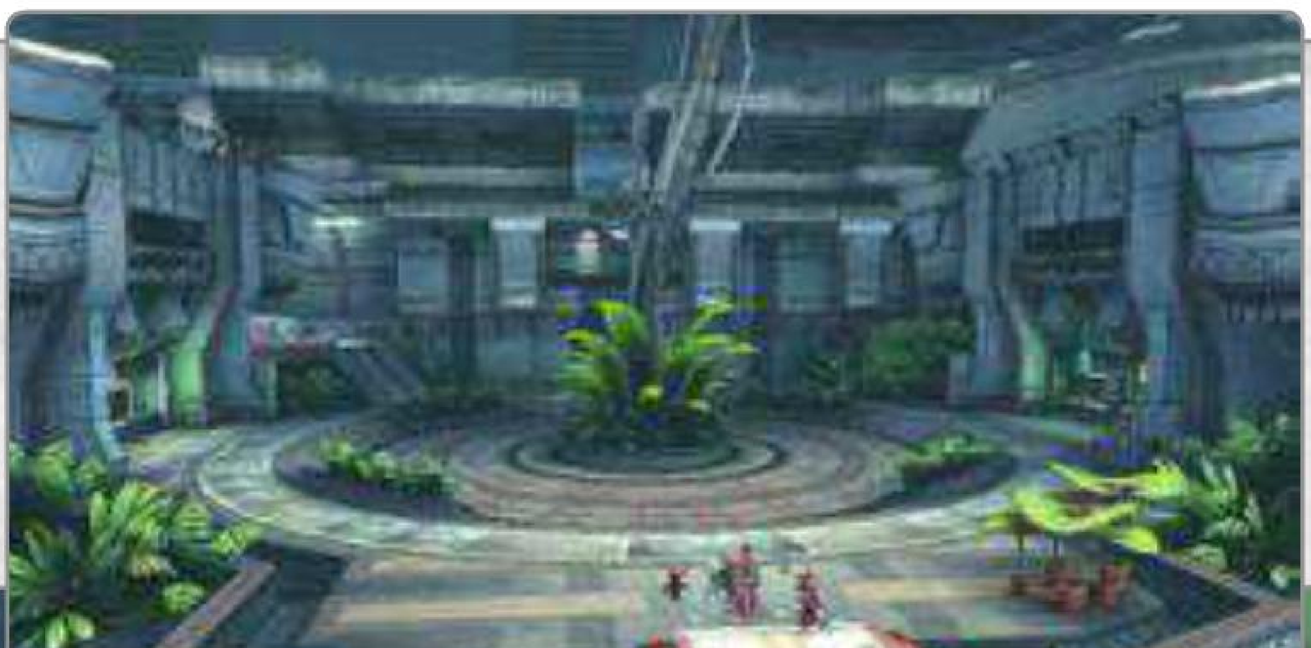
被认为是这个行星上原住民的存在，不过其实也是宇宙船再生计划的产物。对人类的酿造的酒非常喜欢的他们帮助着人类寻找行星上的地球遗产，守护者的作用会在下面为大家详细介绍。

▼画面左侧的是玩家可以选择的指令，随着玩家选择的武器装备和参与战斗的守护者不同，指令也会有所区别。画面下方的红槽决定了可以选择指令的次数，红槽消耗完毕就不能再选择指令了，不过这个红槽会随着时间逐渐恢复，关键时刻也可以使用道具来恢复。当然越强力的指令消耗的槽也会越多，比如4段的能量球之类。

游戏场景

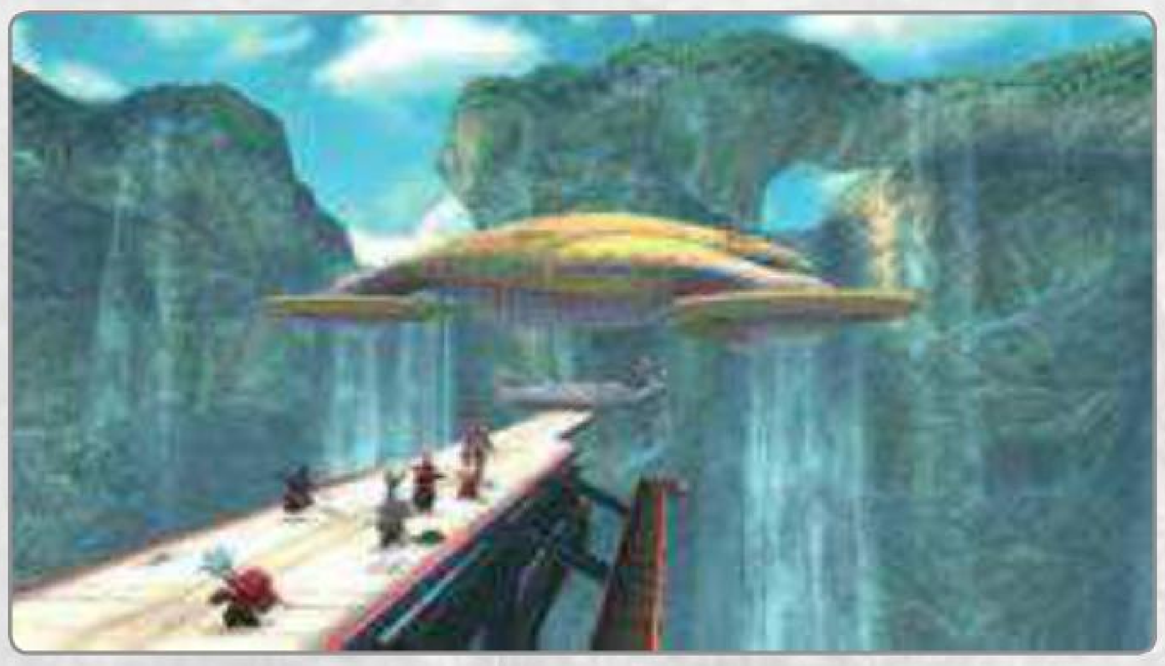
城镇班盖尔

主人公所居住的城镇，除了最长老罗扎的屋子以外还有各类辅助设施，是主角们大本营一样的存在。



▲斯提瓦尔得机器人，和他交谈玩家可以存放道具、更改装备，还可以保存游戏存档。

▲遗产情报室，在这里可以了解到行星各地的即时状况，玩家可以通过这里了解现在接手任务的相关情报，怪物信息等等。



◀太阳船，在游戏中玩家要靠在港口停留的太阳船前往行星各地，准备好一切就坐太阳船出发吧。

最早诞生的“新人类”，一直靠着生命延长装置生存的她已经有800岁的高龄，拥有着丰富的知识，指挥着菲雷斯一行人搜索地球的遗产，是游戏中活化石一般的存在。

游戏的系统

玩家重要的同伴——守护者

守护者在游戏中拥有着十分重要的地位，他们不仅会用强力的技能帮助玩家战斗，还可以帮助玩家在世界各地搜索宝物，可以说是玩家重要的同伴，当然，玩家也要拿出他们最喜欢的酒来交换才行。玩家每次可以最多带6名守护者参加战斗，只要在村子里就可以随意雇佣想用的守护者，并且可以为他们更换武器装备和更改姓名。守护者可以使用名为能量球的强力属性攻击，一共有火、冰、雷和风四种。有一点玩家要注意的是能使用某一种属性能量球的守护者数量决定了该属性能量球的威力等级，每种属性的能量球最大可以强化至4级，不过每名守护者最多只可以使用两种属性的能量球，所以针对敌人的属性弱点合理选择搭配守护者是很重要的哦。最后要说的是，守护者也是可以升级的，能量球的威力也会上升，使用哪一种属性的能量球次数越多，该属性的能量球威力也越大，而且达成一定条件后还有强力能量球必杀可以使用哦~

▶能量球发动的效果，游戏中攻击怪物的弱点属性还会有不同的画面表现效果，让玩家对该怪物的弱点属性一目了然。

Time Stop Battle

游戏虽然采用的是半即时类的战斗，不过为了照顾一般玩家，本作采用了Time Stop Battle的战斗系统，也就是说当玩家选择各种指令的时候，战斗将会完全停止，玩家可以在不用担心被攻击的情况下深思熟虑直到做出最完美的选择，选择完毕指令确定后角色会自动执行玩家的指令，不过当受到敌人的攻击后也有可能会被打断指令哦。游戏初期玩家自身的攻击会没有守护者能量球来的强力，不过随着等级的提升自身能力会不断加强，而且角色的武器有着隐藏属性的熟练度设定，长时间使用一种武器的话也会有相应的能力加成，好好培养的话也会学出超越守护者的强力技能哦。

探索地球遗产的过程

游戏中玩家的主要任务就是散落于行星各地的地球遗产，我们首先要领取相应的任务并完成他才能收集到遗产，收集完毕的遗产可以保存在新人类的博物馆当中。收集世界上的遗产可以说是玩家最主要的任务，游戏中一共有200种以上的各式各样的遗产等着玩家来收集，各位收集控是不是已经开始摩拳擦掌了呢?

▶领取任务后打败相应的敌人就会获得遗产，然后通过传送点将遗产运送到宝物库后即可完成一件遗产的收集。游戏中的任务并不只有打倒怪物这一种，还有收集、捕获和搬运类等等，内容可谓十分丰富。

变形金刚 月之暗面

多机种 动作射击 ■Transformers Dark of the Moon ■美版 ■Activision ■2011年6月14日

对应机种为 PS3、X360、Wii

[文：华尔兹]

■铁皮在电影中的戏份还会那么少么？

电影赞所以游戏一定要玩！

迈克尔 · 贝的电影版享有足够的票房成功，但我们更希望的是有足够分量的游戏可以玩。而随着即将上映的电影，《变形金刚 3》游戏版也揭开了它的面纱。在游戏的最新演示中，我们可以看到玩家使用大黄蜂和铁皮游玩两个不同的章节。

游戏开发者米勒表示，游戏将玩家与电影的距离拉得更近，通过玩游戏可以更好地投身于电影情节之中。米勒还阐述了本作中会有个别人物的故事情节，让玩家更加投入地扮演汽车人或者霸天虎。最后，他还提到了全新的“隐形力量”技能的重要性，这个新的“隐形力量”系统会使机器人与车辆两个形态之间的平衡性变得更高。

游戏版的故事发生在第 2 部电影的三年后，人们以为不再有霸天虎出现，而大黄蜂却侦查到了霸天虎的信号。从与敌人的战斗来看，新的“隐形力量”技能非常给力，需要按左摇杆来发动，发动之后大黄蜂在汽车形态下身上会部署各种杀伤性武器，这个系统使得玩家即使是在汽车形态下仍可以通过车身上的各种武器攻击敌人，玩家操作大黄蜂时不需要变形就可以轻松锁定敌人，然后全数击破，不过必须一直按左摇杆的设定有点让人摸不着头脑。第一部分演示快结束时，擎天柱会跳出来支援大黄蜂的战斗。而第二段演示主角为汽车人的武器专家——铁皮，不过令人失望的是铁皮与大黄蜂操作起来几乎没有什么不同。

演示中我们还可以看到一段电影中新加入角色——声波的剧情。相信在游戏中 FANS 众多的声波将会有更多的戏份。声波与其他霸天虎不同的是，他可以使用声音作为武器，并且和动画版原作一样，声波还可以放出秃鹫形态的小录音带机器人将敌人打晕。

而霸天虎的明星红蜘蛛则秀了一把空战表演，还记得在电影第一部中红蜘蛛戏耍两架空军战斗机的情节么？本作空战将会更加激烈，演示中与 C130 战斗机的空战节奏十分快速，且充满了爆破场面。“变迷”们等着 6 月份的来临吧。

■大黄蜂在机器人形态下与敌人战斗。

■声波的录音带机器宠物。

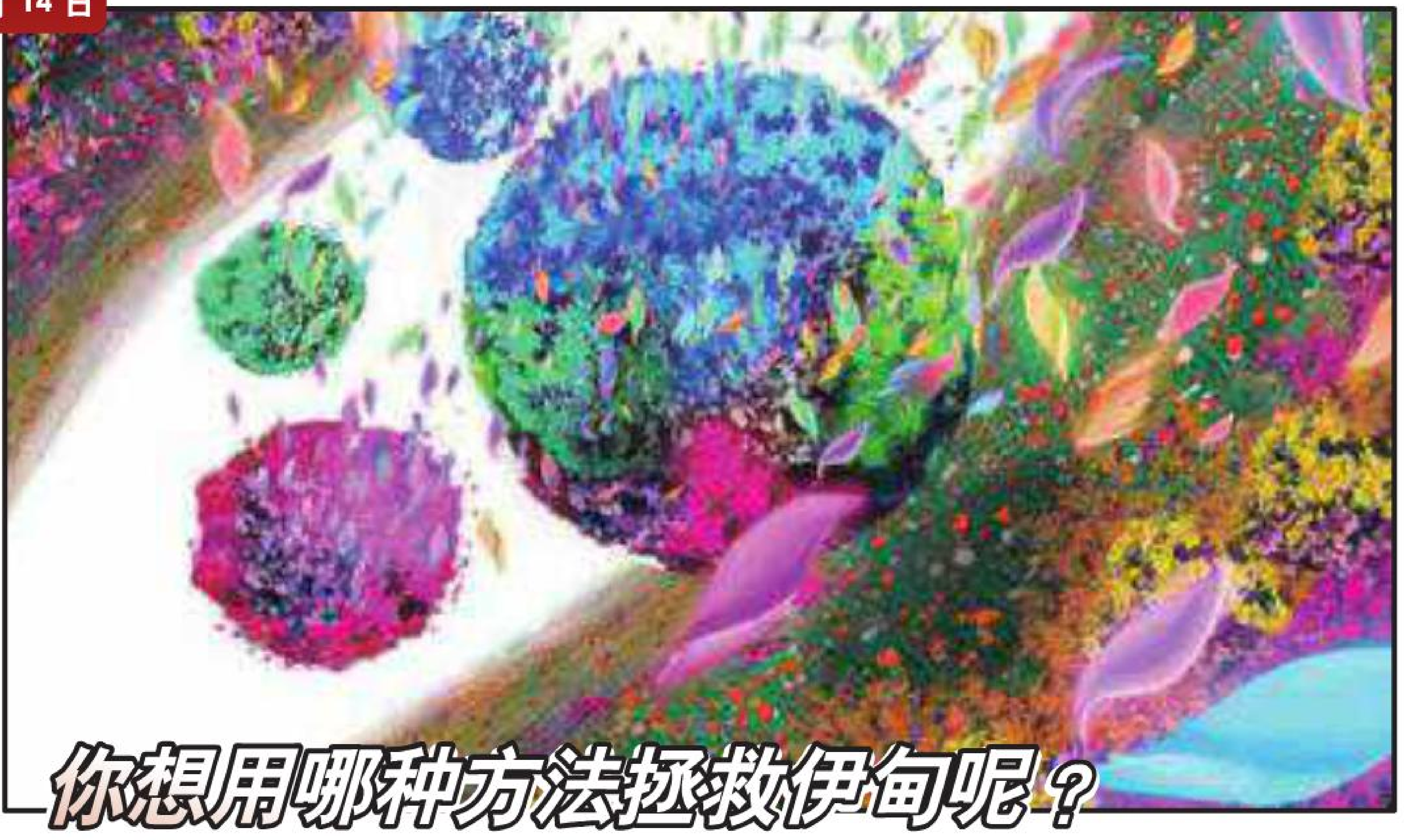
■全新的“隐形力量”系统。

伊甸之子

多机种 射击 ■Child of Eden ■美版 ■Q Entertainment ■2011年6月14日

对应机种为 PS3、X360

[文：天行者]

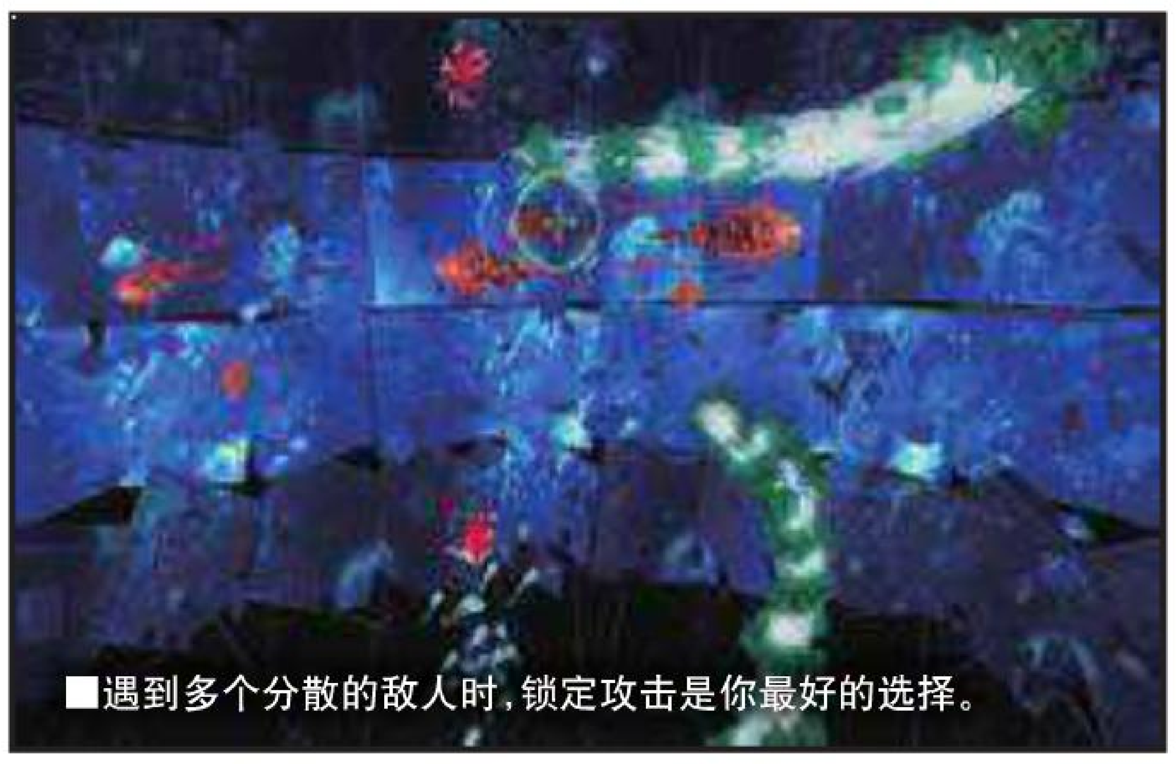


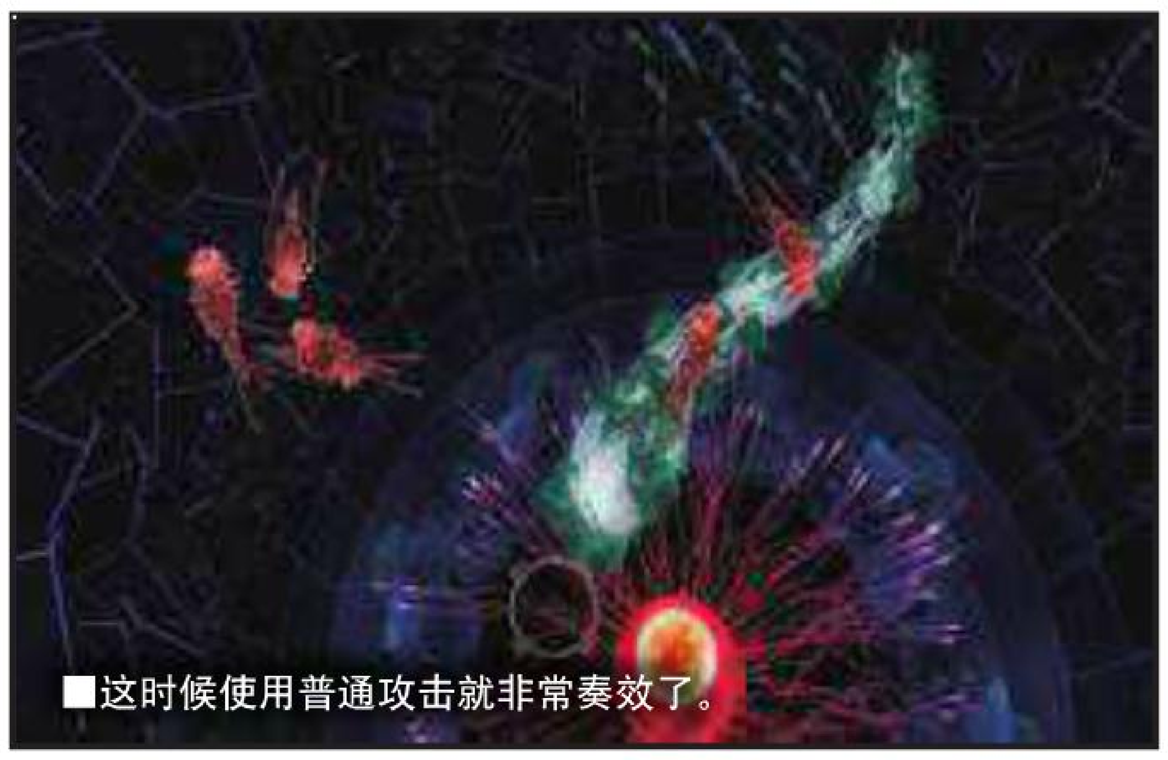
你想用哪种方法拯救伊甸呢？

相信关注过去年 E3 大展的玩家一定对 Q Entertainment 制作的一款绚烂无比、并且对应 Kinect 的射击游戏印象深刻吧。随着发售日逐步临近，游戏的更多细节和情报也相继公开，可以说，这是 Kinect 上不可多得的佳作。众所周知，这个游戏最大的亮点和最大的乐趣就是用 Kinect 进行体感操作，最新的影像及情报向我们展示了游戏的玩法。

游戏中双手都能移动光标的位置，但是功能却不一样。右手负责锁定目标，凡是被光标扫过的敌人都会被锁定。当光标由空心变为实心时就不能再锁定敌人了，这时候只需把右手往前一甩，就能攻击这些敌人；左手负责普通射击，这种攻击方式适合对付 BOSS 级的角色，只要瞄准敌人的核心就能不断射击。当然作为一款射击游戏，绝对不能少的要素就是“放保险”。由于是体感操作，放保险的方式也非常奇特。玩家只需要快速把两手从下往上举起，就好像拉拉队欢呼一样，当然和“掀桌”的姿势也非常相似，很有意思。

没有购买体感设备的玩家不用着急，游戏同样对应传统手柄操作。官方公布了 X360 手柄的操作方式（PS3 版未知）。A 为锁定攻击，X 为普通攻击，B 则是放保险。至于选择哪一种操作方式来拯救伊甸，不让伊甸被病毒入侵，选择权就在玩家身上了。游戏的 X360 版将于今年的 6 月 14 日发售，而 PS3 版的发售日暂定于今年 9 月。


■遇到多个分散的敌人时，锁定攻击是你最好的选择。


■这时候使用普通攻击就非常奏效了。

■你没有任何理由错过这款如此华美的游戏。

新闻资讯 新作短波

谁动了我的账户？

由PSN事件引发的个人信息安全思考

近期的PSN事件引起了多方关注，它已经不仅仅是游戏界单纯的一起事件，更牵扯到社会对网络时代个人信息安全的广泛思考。大平台的用户信息泄露其实早有先例，但是这次的影响力和泄露数量都不可同日而语。很多的用户开始真正担心自己在网络上的个人信息其实并不是那么安全。云时代的来临，人们的生活必定与网络紧紧相连，加之电子商务如今已经全面进入了大众的生活，网上支付、网上交易都已经是家常便饭，那么我们在网络交易中的个人信息和账户安全到底由谁来负责呢？

统筹 奈落 美编 NINA

Sorry Sorry

PlayStation Network 沦陷纪实

对索尼来说，这是一个难熬的春天。

3月份的东日本大地震摧毁了索尼的多家工厂，打乱了索尼的多项产品计划。天灾之后，索尼又遭人祸。一个月之后发生的PSN黑客袭击事件震惊全球，7700万用户信息外泄，其中可能包含信用卡信息。这是互联网历史上最严重、最大规模的黑客事件之一，分析家估算本次事件所造成的潜在损失最高可达240亿美元。索尼集团因保护用户信息不力被多国政府问责，各地玩家已经在起诉索尼，索赔的最高金额超过10亿美元……几年来索尼将网络作为其未来集团战略最重要的环节之一，以PSN为基础的“索尼网络服务”（SOS）将串起索尼集团的各种软硬件产品，而负责网络计划的平井一夫更被视为未来索尼集团龙头的头号热门人选。然而PSN黑客事件的爆发却给索尼集团的网络大战略蒙上了阴影……

PSN黑客事件时间表

4月19日下午4：15

SCE网络团队成员发现在他们的130台服务器存在未经授权的异常活动，即主机会突然异常重启。于是SCE的技术人员开始进行深入分析。

4月20日中午

SCE的工程师们发现有证据显示PSN遭到了“未经授权的外部入侵”，已有数据被从PSN的服务器上移走。工程师们决定关闭PSN，将7700万PSN与Qriocity账户信息与网络断开。SCE开始求助专业网络安全咨询公司。

4月21日

SCE聘请了第二家计算机安全咨询公司。

4月22日

SCE与网络安全公司对其受攻击的10台服务器中的9台进行了镜像设置。SCEA总法律顾问向FBI提供了网络入侵事件的信息，计划于4

月27日与FBI方面开会讨论。同时SCE在其官方博客中正式对外确认其服务器遭到外部入侵，但是并未提及数据丢失，也没有向用户发布警示。

4月23日下午

网络安全咨询公司确认入侵者使用了“非常复杂而具有攻击性的方法实现非法入侵，让自己的行踪无法被系统管理员发现，并提升了自己在服务器内部的权限”。

4月24日

SCE聘请了第三家“具有高度专业化技术”的安全咨询公司查证数据失窃的规模与程度。

4月25日

网络安全团队确认账号资料可能已经泄漏，包括姓名、地址、国籍、电子邮件、生日、账号密码、网络ID等信息，但是尚无法确定存储在服务器中的1230万张国际信用卡信息是否失窃。

4月26日

SCEA对网络入侵事件发表正式公告，并向新泽西、马里兰和新罕布什尔当地政府说明事态。次日SCEA向美国各地政府说明了此次事态。

5月1日

索尼在东京召开新闻发布会，对PSN黑客事件进行详细说明，并表示将在一个星期之内恢复PSN的网络运营。索尼几位高层在会上向公众鞠躬致歉。

5月2日

SCE下属的网络游戏运营商索尼网络娱乐公司（Sony Online Entertainment）宣布其遭到与PSN同样的入侵事件，2460万用户的资料外泄，12700张非美国地区的信用卡资料可能已经被窃取，超过1万张欧洲地区的借记卡资料可能泄漏。

5月3日

SCE社长平井一夫向美国国会小组委员会致信解释了黑客事件的详情。

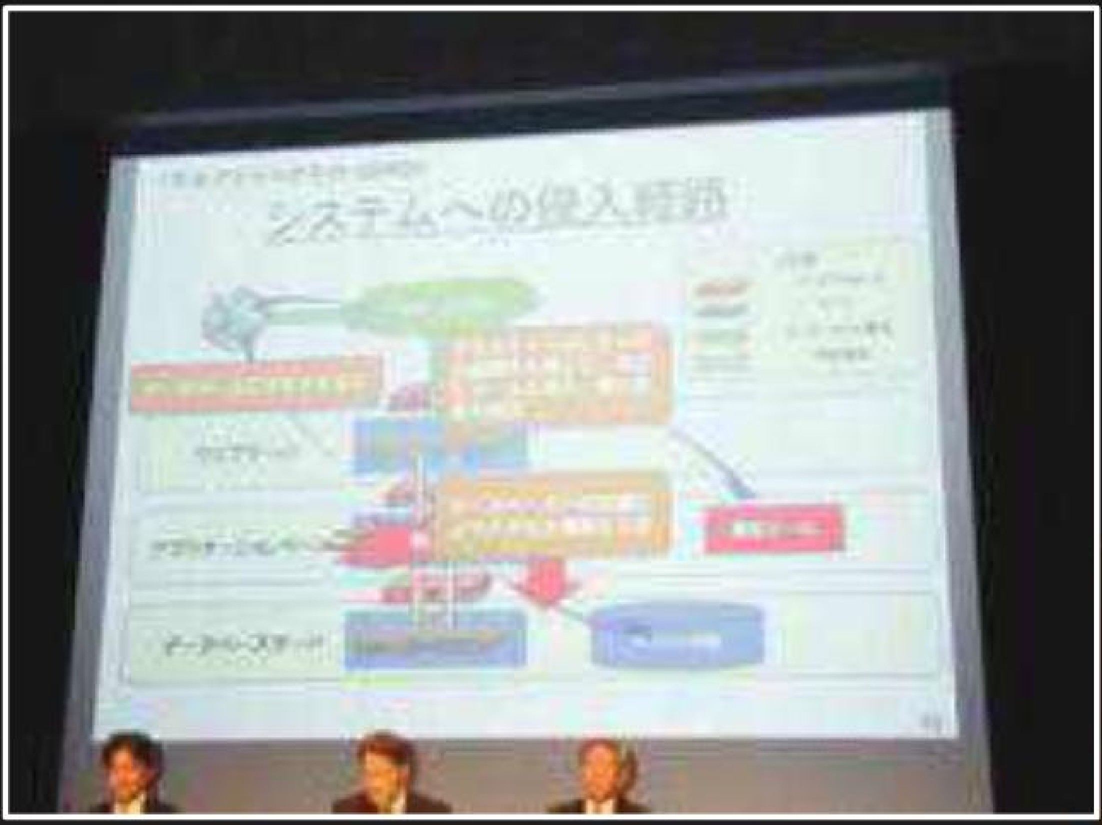
5月5日

索尼宣布正在为PSN的恢复做最后的测试，索尼CEO霍华德·斯金格致信向社会各界表达歉意。

史上最大规模的网络泄密

从涉及的用户数量方面来说，本次PSN黑客事件堪称史上最大规模，超过了2007年的TJX黑客事件，当年折扣零售业巨头TJX的黑客袭击事件曾造成4500万用户资料泄漏，而PSN达到了7700万。虽然7700万个账号不等同于7700万用户，这种大型网络服务的全面沦陷令人对索尼的网络运营能力表示怀疑。而且索尼推迟向用户披露事实，造成用户的信用卡可能在此期间被盗用，这也是各国政府指责索尼的关键点之一。

比起IT巨人微软，索尼在大型网络服务的运营方面显然还是经验不足。PSN不仅稳定性不如Xbox LIVE，这次也暴露出在网络安全方面的疏忽大意。美国普渡大学的网络安全专家Gene Spafford博士表示，索尼在黑客攻击的几个月前就知道PSN的防御系统已经过时，当时已经有一些网络安全专家在一些论坛上讨论这一点。据他所述，PSN使用的是老版的Apache Web服务器，没有打过补丁，“就连防火墙都没装”。索尼的员工在两三个月前已经看到了相关讨论，但并未采取行动。



英国《每日电讯报》的报道称，截至黑客攻击事件发生之时，索尼一直没有对用户的信用卡资料进行加密，索尼自身也承认了信息并未加密的事实。如果供应商在存储用户信息时并未进行加密，即使没有外部入侵者，索尼网站的内部员工或者其合作伙伴都能轻而易举地获得用户的信息与密码，并将其用于不法用途。

索尼的补偿措施

索尼表示，在PSN恢复上线之后，索尼将会举办一系列活动对玩家进行补偿。在5月1日举办的新闻发布会中，索尼宣布启动主题为“欢迎回来”的补偿活动，当前所有PSN用户都可以免费获得30天的PlayStation Plus会员资格，并且获赠PSN部分收费娱乐内容，现有PlayStation Plus用户可以免费延长30天会员资格。

为了确保用户的信息安全，索尼于5月5日宣布将向所有美国PSN会员提供12个月的AllClearID Plus服务，以及最高赔偿额可达100万美元的ID失窃保险，其他地区的PSN用户也会获得同类免费服务。由索尼承担费用、通过Debix公司提供的AllClearID Plus可以在一年之内为用户信息提供保护，如果在此期间被盗的PSN用户信息被使用，Debix公司的系统会以电话或邮件的方式告知用户，并建议采取保护措施。如果信息被使用并导致经济损失，用户可以获得最高100万美元的保险赔偿。索尼此举相当于为数千万用户买了一份保险，为那些担心资料失窃招致经济损失的用户免除了后顾之忧。

用户索赔10亿美元

4月27日，阿拉巴马州男子Kristopher Johns自称代表所有PSN用户起诉索尼，起诉的罪名是“无法对资料进行有效加密，并建立充分有效的防火墙防止服务器入侵，没有迅速对用户提供充分的警告，无理地推迟了PSN服务的重新上线”。这起官司尚未开始审理，加拿大男子Natasha Maksimovic也起诉索尼，并要求其向所有用户赔偿总计10亿加币（约10.4亿美元），他在声明中说：“如果索尼那样的巨型跨国公司都无法令人信任，你还能信任谁呢？在我看来，索尼似乎只顾着保护他们的游戏而不是他们的用户。”他提出的10亿加币赔偿主要包括为期两年的信用卡监控服务与保险费。

损失可达 240 亿美元

PSN 的黑客事件将造成多大的经济损失？Ponemon Institute 给出了一个令人瞠目的数字——240 亿美元！其依据是 2010 年因个人信息泄漏并被盗用以及用于犯罪行为所造成的平均损失为 318 美元，那么 7700 万用户的总损失额就是 240 亿美元。当然，这种简单的乘法没有什么实际意义，先不说 PSN 的实际用户数量没有 7700 万，在被盗的信息中，真正会被使用并导致经济损失的个案应该也是微乎其微。对索尼来说，实际损失主要发生在几个方面，首先是向所有用户提供的 AllClearID Plus 保险服务将会是相当大的一笔费用，而且聘用网络安全咨询公司、服务器的迁移、进行 PSN 基础架构升级等都需要成本。更大的损失可能是在商誉方面，这起事件会大大提高用户对索尼的不信任感，商誉的损失可能会造成今后长期的商业机会流失。如今网络成为很多家用机玩家在日常游戏生活中不可或缺的一部分，在 PSN 下线的这十几天里，不少热爱网战的 PS3 玩家们度日如年，已经有不少 PS3 用户因此而购买了 X360，或者表示正考虑转投 Xbox LIVE。据 CouponCodes4U 统计，有 21% 的 PS3 用户表示正考虑卖掉他们的主机，叛逃到 Xbox LIVE。微软发言人在 PSN 下线两日后就发表了幸灾乐祸的声明：“索尼在这样一个繁忙的时节碰上这种事真的很令人遗憾，不过我们预计那些同时拥有两部主机的玩家会为我们强大的网络服务提高访问量。”

信用卡和游戏账户的使用安全

信用卡的安全使用小贴士

信用卡消费是现在常见的一种非现金消费方式，是简单的信贷服务。不少有稳定收入的人士甚至还有学生都拥有信用卡。比起传统纸币消费的便利之处自不待言，比普通借记卡消费最大的优点就是可以在信用额度范围内透支，并且大部分信用卡均拥有国际支付功能。

网上支付功能更是信用卡的一种重要的用途。随着信用卡和电子商务的普及，网络支付在安全方面也日趋完善。不过仍然会出现一些信用卡账户信息被盗从而被不法分子恶意透支的情况。遇到这种往往会给持卡人和银行带来很多麻烦。在美国，由于信用卡的使用非常普及，社会有很高的公信水平。一般出现这种恶意透支事件，法律都偏向于保护消费者的利益，银行会选择补偿。但是也会有很多持卡人利益受损的例子。更何况在目前制度尚不完善的中国，信用卡持卡人到底如何预防自己的卡被恶意透支呢？笔者这里找到一些资料供读者朋友参考。

首先是从办卡时起就要选择去正规银行，通过正规手续办理信用卡。不要贪图便宜或者一时方便轻信一些中介机构。

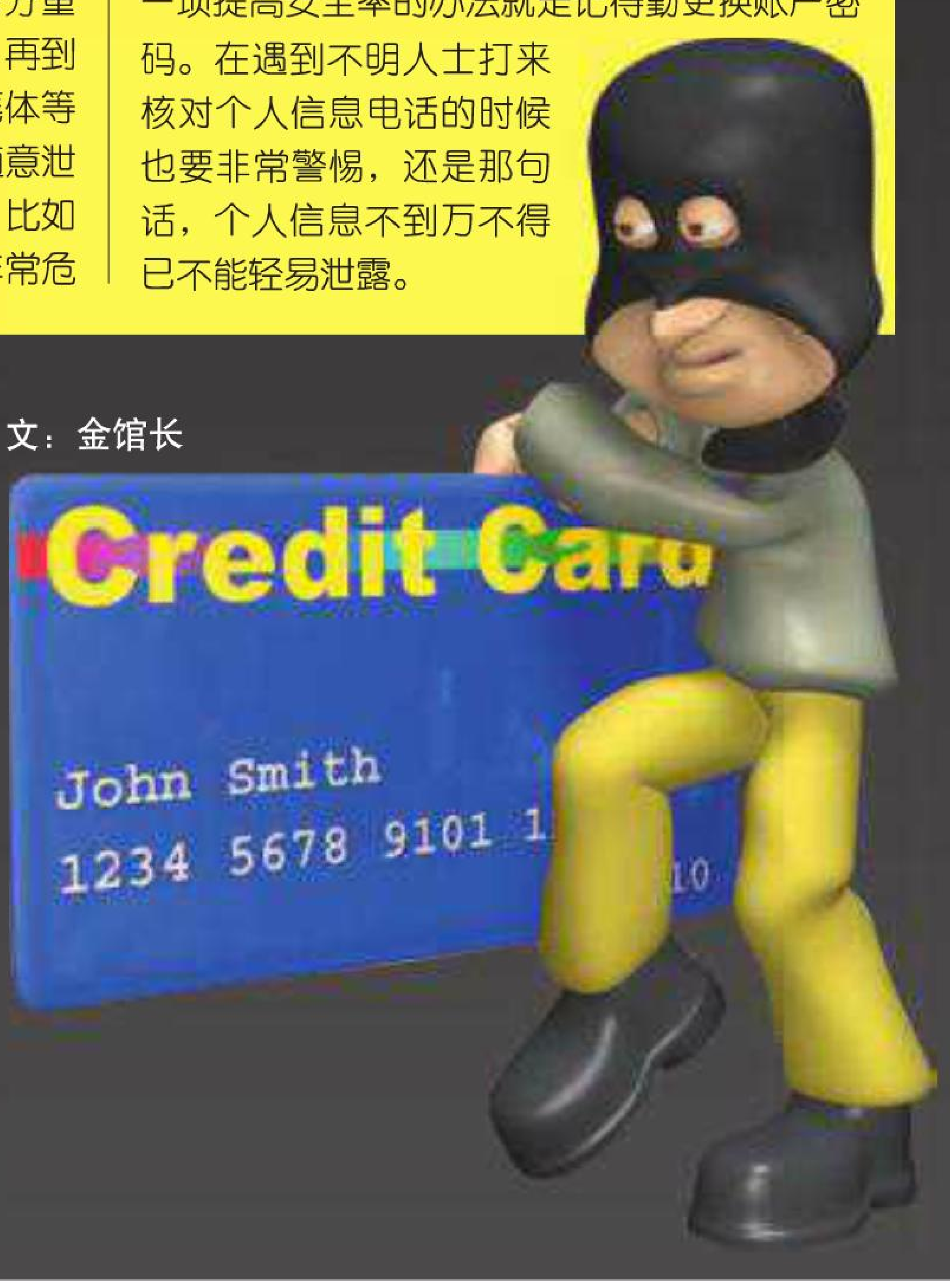
其次是要对自己的个人信息的保密充分重视，包括姓名身份证号码等基本个人信息，再到通讯软件密码和邮件地址电话号码、签名笔体等次要个人信息的保密都要充分重视。不要随意泄露给一般的网站或者个人，除非极有必要。比如身份证复印件，我们都知道身份证丢失是非常危险的，但是对于复印件却常常不在乎，实际上为了安全起见，应该在身份证复印件上注明“仅限使用于 XX”之类的字样。

在技巧方面，首先应设置消费密码，在申请信用卡的时候一般都会有机会改变初始密码。如果当时没有设置密码，事后拨打客服电话或者去银行柜面也可以追加设置密码。密码的组成要避免过于简单，比如生日之类的半公开个人信息不适于设置为密码。而且现代社会每个人都会有很多“密码”，从网上的各种账户密码到邮箱密码，不少人都会因为繁琐把这些密码设置为同一个。这样是非常危险的，有心者破解了你容易破解的某个密码后就如同掌握了万能钥匙，后果自然不堪设想。而且还应牢记一点：任何人包括银行工作人员，都无权直接过问你的密码。

一般来说，人们都知道不应该泄露自己的真实身份给来历不明的网站或者个人，但是对于像索尼这样的巨型企业往往会放松警惕。也正是因为如此才造成了这次 PSN 事件影响的恶劣性。为了避免这种防不胜防的情况，还有一项提高安全率的办法就是记得勤更换账户密码。在遇到不明人士打来核对个人信息电话的时候也要非常警惕，还是那句话，个人信息不到万不得已不能轻易泄露。

网游密保常规手段浅析

文：金馆长



传统手段

1. 密保卡

这几乎是最常见的一种密保手段了，几乎像样点的网络游戏都能通过这个手段进行密保。密保卡的形式多数是一张卡片，上面绘有由若干行若干列的数字组成的无规则矩阵，登陆账号前要求输入特定某个位置的数字，由于密保卡与游戏账号是绑定的，所以密保卡相当于对应你这个账号的第二套密码，只有对应账号的密保卡才能输入正确的数字从而进入游戏。

这种密保形式虽然比较常见，看起来也比较安全，但是其实密保卡是一份双刃剑，一旦密保卡不慎丢失，那么就会导致一个很严重的后果：那就是原来密保卡的主人将无法登陆游戏。虽然可以找回但是非常麻烦，而且某些游戏可能还会导致彻底找不回密保卡的情况，那么对于玩家来说，跟被盗号简直没有区别。

但是这依然是大家选用最多的一种密保方式。

2.电话短信密保

应该说这是一种非常安全的方式，但是……实在是麻烦得要死。这种方式就是把固定电话或者手机号与账号绑定，登陆游戏前必须拨打运营商提供的免费电话或者向运营商提供的号码发送短信才能登陆。很安全，但是很麻烦，每次登陆前都要打一遍电话或者发一条短信确认，极大地拖延了玩家进入游戏的时间，至少在我认识的朋友里，很少有人会用这种方法。

3.绑定式密保

顾名思义，绑定式密保就是把账号和玩家的电脑或者 IP 地址(号段)进行绑定。这种绑定……很多玩家认为简直是综合了上面两种方法的弊端。首先很麻烦，一旦搬家或者换电脑，那么必须先进行复杂的解绑工作然后再次绑定，更有甚者每重装一次系统都要重新解绑和绑定。其次是安全性也非常差，试问黑客都已经能侵入你的电脑盗号了，那看看你的 IP 地址还不是小菜一碟吗……

4.硬件密保

现在很多比较上规模的公司都会给玩家提供硬件密保，其实这种方式理解起来也很简单，用过网银的玩家都知道“U 盾”这个东西，硬件密保跟 U 盾的原理基本一致，就是通过硬件连接电脑获取动态密码来进行密保，应该说这种方式是集安全和便捷于一身的，但是成本比较高，而且由于是精密电子设备，损坏修复方面也非常麻烦。

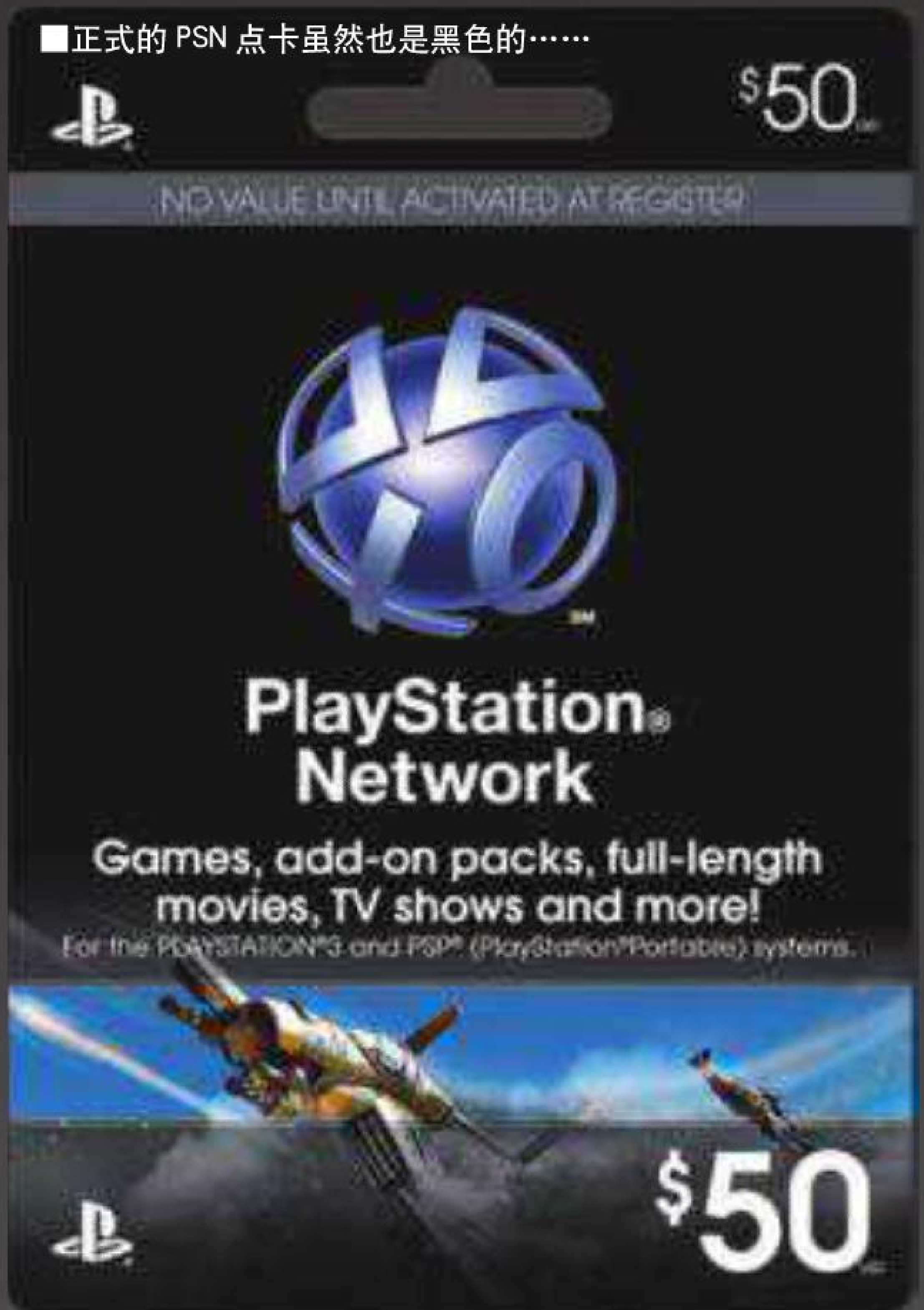
5.软件手段密保

这种手段听起来很复杂，其实简单的很，说白了就是通过杀毒软件或者防木马软件进行密保。现在大多数的杀毒软件都带有类似“密码保险箱”的功能，可以用来保护自己的各类密码。相当于给密码加上第二道锁，很多玩家都选择传统密保手段和软件保护手段一起使用。虽然略显复杂，但是多一道锁总是安全些，而且总比某天早上起来登陆游戏却发现自己一身极品装备被剥光强。

受害者 or 受益者

——一起来认识传说中的黑卡

文：纱迦



■正式的 PSN 点卡虽然也是黑色的……

PSN 用户信息泄露事件震动全球，中国大陆玩家也不可避免地受到影响。但由于 PSN 没有开通对中国大陆地区的服务，而中国大陆地区的信用卡大部分不能在 PSN 上消费，因此中国大陆玩家受到的影响要小得多。不过信用卡被盗刷的案例离我们并不远，不过我们并非只是受害者，有时反而是受益者。

信用卡犯罪在国外并不罕见，这其中的原因是多方面的，既有可能是持卡人恶意透支，也有可能是信用卡信息泄露，但无论哪一种原因，想要套现是非常困难的，因为各国银行对于信用卡套现的管理都非常严格。因此犯罪分子要想从中牟利，就必须通过其他手段。早期境外的一些赌博网站支持用信用卡换其点数，然后用点数来交换现金，但很快这种网站就被查处，于是犯罪分子就把眼光投向了虚拟货币市场。

具体来说，就是用信用卡来购买一定数量的虚拟货币，然后以低于正常水平的价格卖出去，这样就实现了套现。由于各国对信用卡犯罪的打击力度不断加强，对犯罪分子来说尽快套现非常重要。为了尽快将虚拟货币转为现金，犯罪分子一般都会以相当低廉的价格来抛售，对于有贪小便宜心理的人来说可谓一拍即合。

对于广大玩家来说，此类交易在国内最常见的有：iTunes、PSN 和 Xbox LIVE，国人为其取了一个非常形象的名称：“黑卡”，现在又叫“非洲卡”。黑卡交易一般分为三种形式，具体如下：

1. 用黑卡购买点卡充值。充值完成后，卖方把充值密码告之买方，由买方自行在自己的账户上充值。此法早期比较流行，后期基本绝迹，原因在于不少公司会 BAN 掉曾使用过黑卡充值的账户。如果买方不知情的话，一旦被 BAN，要想恢复是相当麻烦的。

2. 用黑卡为玩家的账户充值。这种方法需要买方把自己的账户名称和密码告诉卖方，然后由卖方将其捆绑信用卡进行充值。这种做法比较少见，除了当捆绑的信用卡无效后买方的账户会被 BAN 以外，更重要的是一般

买方很少肯把自己的账户信息告诉外人。

3. 黑卡账户。这种做法是最常见的，即由卖方提供一个带有一定数量虚拟货币的账户给买方，账户上的虚拟货币是以黑卡来购买的。这种做法对于买方的影响是最小的。即使因信用卡无效而导致该账户被BAN，对于买方来说也损失不大。

iTunes

黑卡在iTunes上曾经风靡一时。购买黑卡的iPhone、iTouch、iPad用户一般来说都是未越狱的用户，这种用户不能使用破解的应用程序。也有些用户是因为没有信用卡或没有对应国家地区的账户而选择购买黑卡。另外对于一些已越狱的用户来说，如果有他们特别想要的App程序而一直没有出现破解版，他们也会选择黑卡。

早期iTunes黑卡多采用购买点卡充值和为玩家的账户充值的办法，在苹果公司不遗余力地打击之下，现如今已经基本销声匿迹。仅存的黑卡账户也受到很大限制，不但失效快，而且往往有很多内容无法购买。

■随着苹果教徒的日益扩大，iTunes已经越来越被我们熟悉。

苹果公司并不会因为一台设备使用了黑卡而BAN掉该设备的某些功能。但和黑卡沾边的账户会被锁定而无法使用，除非玩家捆绑一张真实有效的信用卡。而被锁定的账户所购买过的应用程序可以继续使用，但无法正常更新，也就是说变成和破解程序一样了，要想获得该应用程序的最新版就得重新再买一遍。

PSN

▲期待PSN早日回归！我们思念这熟悉而美丽的界面。

应该说，在爆出此次事件之前，PSN对于黑卡的打击力度是最强的，原因在于SONY不但会BAN掉和黑卡沾边的账户，就连黑卡登录过的机器也会一并BAN掉。

早期黑卡流行时国内玩家还不太了解这其中的危害，SONY在接到报案之后会立刻检查曾以黑卡账户登录过的机器，然后一起BAN掉。众所周知，一个PSN账户的下载内容是可以在5台主机上使用的，因此PS3玩家一直可以用5人合购的方式来购买PSN上的付费下载内容。但如果用以下载的账户和黑卡有关，那么5台机器都会被BAN掉，全部丧失登录PSN的资格。

国内曾经流行一时的5人合购的方式是SONY没有预想到的，如今看来这个处罚确实有些太重，在BAN机策略执行后SONY也收到过一些国内玩家的申诉和辩解，据称SONY后来采取了更人性化的做法，不过已经没有人敢去刻意尝试了。由于此项措施过于严厉，使得黑卡至今仍是令PS3玩家谈虎色变的话题，生怕自己的爱机因为某年某月某日的一个合购账户而被阉割了上PSN的功能。

需要说明的是，SONY打击的仅仅是黑卡而不是5人合购，如果玩家叫上4个信得过的朋友一起合购的话是不会有问题的。

Xbox LIVE

和PSN相比，Xbox LIVE上的黑卡情况非常普遍，这与X360的特性有关。

和PS3不一样，X360允许玩家通过U盘和记忆卡方便地转移自己的玩家设定档以及各种下载内容，因此微软不会因为某台主机使用过黑卡账户而BAN掉该主机。可以设想一下以下情况：你的朋友把一个黑卡账户拿到你的机器上登录了一回，然后你的机器就被BAN掉了——这明显不合情理。但和iTunes、PSN一样，如果某个账户捆绑了黑卡，或用黑卡充过值，那么该账户将会被禁止登录Xbox LIVE。因此玩家依然要特别小心，尤其是在为你的账户购买金会员资格时。

X360的另一个特色在于，一台机器上的全部账户的下载内容是共通的。例如玩家以账户A在自己的机器上下载了一个DLC，那么这台机器上的其他全部账户均可正常使用该DLC。如果玩家把账户A拿到另一台机器上使用该DLC，则必须以账户A登录Xbox LIVE方可正常使用。也就是说，如果玩家只有一台机器，那么即使黑卡账户被BAN掉，也不影响黑卡账户下载过的内容的正常使用。基于这个原因，X360上的黑卡多以带点数的黑卡账户为主，根据买方选择购买的点数不同，卖方以黑卡购买指定的点数后再出售。

X360的黑卡最早出现于2006年底，当时在YOUTUBE等各大视频网站上都出现过诸如“FREE MICROSOFT POINT”的宣传广告，早期很多人都不太清楚这种账户的来历，以为是黑客破解了微软的算号器，或者是特殊优惠活动。最早的黑卡价格约为1元人民币兑换30点MSP，随着后来黑卡的泛滥，价格也大幅下降。最低时曾经达到了30元人民币兑换10000点MSP的惊人记录（10000点MSP的正常价格为1000元人民币）。由于美国信用卡盗刷的现象最严重，因此美服的黑卡也是最便宜的。不过随着微软的大力打击（包括更严格的信用卡消费限制、规定每日点数充值上限等等），如今黑卡早已不复当年的辉煌。

▲不可否认，Xbox LIVE的网络服务，大部分时候比起免费的PSN更胜一筹。

给玩家的忠告

因为价格低廉，黑卡受到了一些玩家的追捧，甚至有人认为黑卡是抵御如今日益泛滥的 DLC 现象的有力武器。但使用黑卡从本质上来说与犯罪无异，一旦出事，受害的还是玩家。而对于广大坚持走正版路线不搞破解的玩家来说，黑卡给他们带来了极大的困扰，轻则损失账号，重则机器被 BAN。这里给各位提一些醒。

1. 不要贪小便宜

黑卡的最大特征就是便宜。微软、索尼从未推出过大规模赠送虚拟货币的活动，就算有，也一定是给忠实用户的回馈，而这种用户是不会进行这种交易的。

2. 了解黑卡

只要你看完这篇文章，相信就已经对黑卡有了比较清楚的认识。遇到要代你充值的人，或向你兜售带有大量虚拟货币的账户的人，你可以直接选择无视了。

3. 正规渠道消费

用家人朋友的信用卡消费，无疑是最为保险的做法，这样做是绝对不会受骗上当的。没有信用卡的人可以购买官方点卡，AMAZON、PLAYASIA 等购物网站就有售。可以寄到当地的朋友家里，让他们给你报号即可，省去大量邮费。

4. 网上购物需知

如果你满足不了 3 的条件，那么多半还是要走网购的途径。为防止被无良店家以官方价格卖黑卡，你要做的就是让对方提供实体卡的照片，这样可以有效杜绝其中的猫腻。或者干脆让店家把实体卡寄过来，虽然要多出一点邮费，但是买得放心。

■优秀的下载游戏是玩家青睐 PSN 和 Xbox LIVE 的一大原因。

最后我们请到了一位目前住在日本的中国玩友，最近他的信用卡不幸被盗刷。当我们向他提出搞一个简单采访的要求时，他很爽快地答应了。当然，出于个人隐私的考虑，下文中不会出现他的真实姓名、网名和 PSN ID，我们以他的爱称“雨”来代表他。

编：雨你好！你在日本已经很多年了吧？

雨：你也好。我是07年去的日本，到现在才3年多而已。不过感觉比整个中学加大学的时间还要漫长，哈哈。

编：听说你是这次PSN事件的受害者？

雨：关于这个，我首先要声明一下，虽然我的信用卡确实被盗刷了，但是目前没有迹象表明是这回PSN的事件所导致。

编：不过早先你不是说你是此次事件的受害者吗？

雨：这个事情说来话长。我平时是个很粗心的人，虽然05年就办了第一张信用卡，但是对信用卡的了解并不多。每个月银行都有寄账单给我，我一般都只是扫一眼还款金额，很少会去仔细核对每一笔支出。因为金额都不大，加上我平时用信用卡的机会很多，所以才养成了这个坏毛病。PSN的事情被媒体报道之后，我就想：坏了，会不会我中招了？于是就仔细查了一下，发现确实有几笔我不记得的海外消费，这说明我的信用卡确实被人盗刷了。

编：你当时是什么心情？

雨：当时啊，感觉就是整个人都木了，心想我怎么这么倒霉啊。接下来自然是大骂SONY了，哈哈。不过后来我问了很多同学，也找银行咨询过了，从盗刷的时间来看，和PSN事件的关系不大。可能是我平时用卡不注意，所以导致个人信息被泄露了吧。

编：看你如此淡定，似乎损失不大？

雨：损失一起大概合人民币800多元吧，还好我信用卡额度低，又关联着很多东西，导致作案人取不出太多钱。另外我也有设置网上交易的额度什么的，这样才避免了更大的损失。

编：800多元其实也不是小数目了，不过你的心态似乎很平和。

雨：因为最不爽的那几天过去了吧，朋友也在安慰我。就连我的房东都用蚀财消灾这句中国古话来安慰我。

编：你的房东是日本人？

雨：是啊，很厉害吧，她的汉语说得可地道了。

编：那你身边的玩友里有没有因PSN事件而蒙失损失的。

雨：据我所知是没有的。

编：你受损的信用卡捆绑过PSN的什么服？

雨：日服。我还有一张国内信用卡，捆绑的是美服，目前没损失。

编：国内信用卡只有很早期的时候才能捆绑PSN账户吧，你果然是PSN的老用户。

雨：索饭什么的谈不上，不过PS3确实很早以前就买了，当时以美服为主，就捆绑了自己国内的信用卡，一直用到现在。

编：那你以后还会继续用你的信用卡捆绑PSN账户吗？

雨：呃，这个话题在我和我的玩友间最近是天天提到。

编：哈哈，那大家的意见是？

雨：观望的居多吧，不过大家都相信通过这次事件，SONY肯定会加强安全手段，我想此类事件不会再出现第2次了。

编：这个应该是很多PS3用户的共同心声吧。

雨：就我个人而言，我希望SONY能够通过这件事情更加注重PSN的健康发展。

编：你的意思是？

雨：我一直觉得PS3的网络环境过于宽松了。任何一个ID都能上PSN，就有如一个可以无限制开放注册的论坛，虽然看上去很繁荣，但是好不好要另当别论。

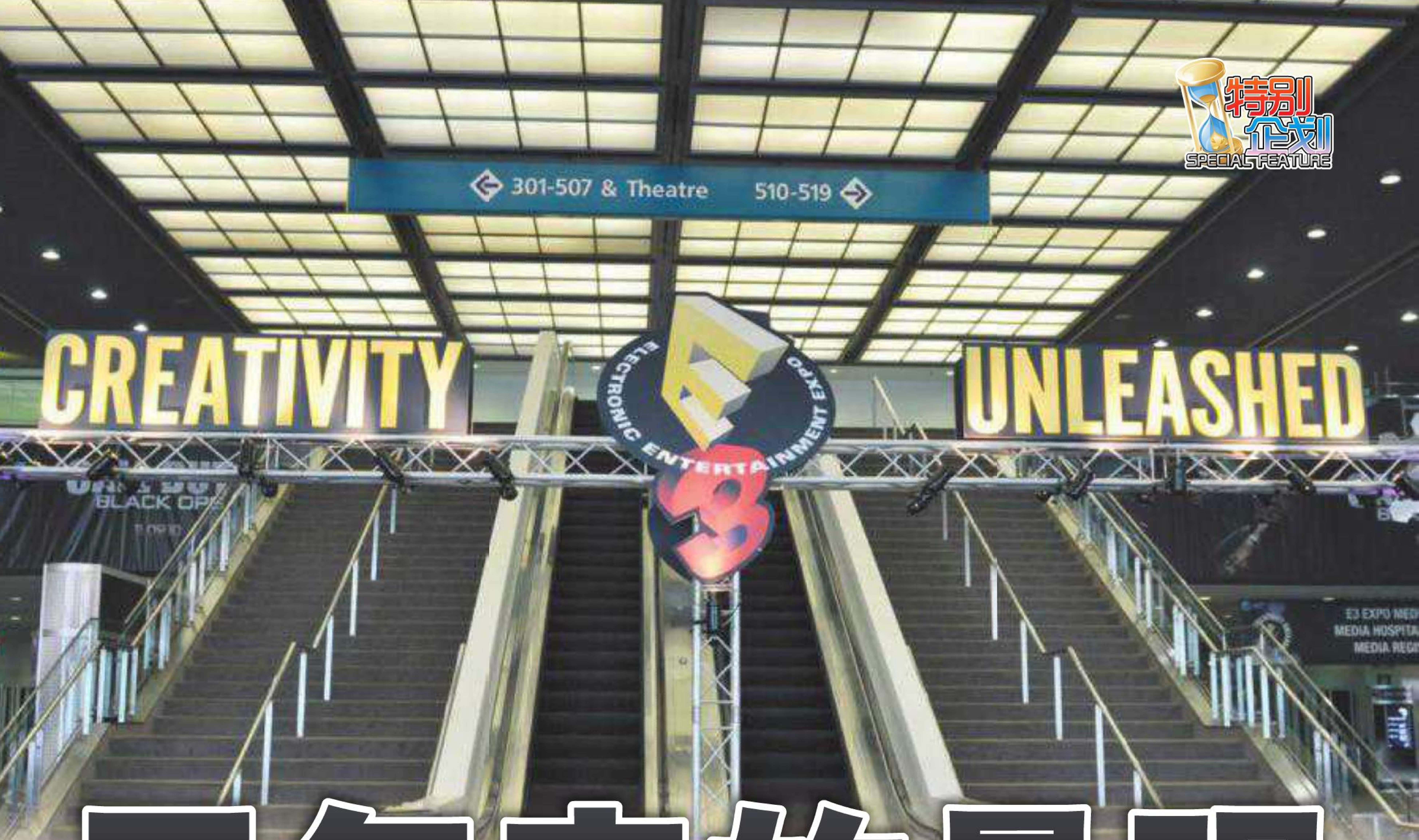
编：没错，这次盛传的7700万PSN用户，一部分都是马甲。

雨：SONY可能是想以宽松的环境来吸引更多的用户，不过我觉得这样纵容了太多的弊端，像骂人、拔线、修改数据、奖杯作弊等等。希望崭新的PSN能够有效扼制这些丑恶现象。

编：最后，你有什么心得想和大家分享吗？

雨：我觉得大家都应该掌握一定的信用卡知识，平时也要注意保护自己的个人信息。相关的安全措施一定要做足。不需要的功能就果断取消，不要在不熟悉的网站上消费。发现不对就立刻打电话挂失。只要做到这几点，应该就不会有大的问题。

编：感谢你的发言，希望通过本次PSN事件，每个玩家都能从中汲取教训，更好地保护自己的利益！



五年来的最强E3展！

E3 2011 精彩前瞻

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

每年五六月份都是大作资讯爆发期，每年新公布的大作中，有一大半都会选择在 E3 展首次亮相。与面向普通观众的 TGS 不同，E3 展是面向行业内人士的展会，虽然其参观人数不到 TGS 的四分之一，但是其业界影响力以及资讯的含金量远非 TGS 所能企及。2011 年 E3 展将于 6 月 7 ～ 9 日期间在洛杉矶会展中心举办，而各厂商从 6 月 2 日开始就会陆续举办自己的展前发布会，最值得关注的就是微软、索尼和任天堂的发布会。今年的 E3 展是 E3 2006 以来看点最多的一届，新主机方面有 NGP 和任天堂新主机，软件方面更将达到历年来的最高展出规格——几乎所有游戏厂商的镇社之宝都会有最新作公布，《超级马里奥 3DS》、《未知海域 3》、《光环》新作、《COD》新作、《战地 3》、《最终幻想 XIII–2》、小岛秀夫新作、多部《生化危机》新作、《灵魂能力 V》……E3 2011 或许会成为业界从衰退走向复兴的转折点！

任天堂 E3 2011 头号焦点

任天堂 E3 2011 发布会时间：当地时间 6 月 7 日上午

Nintendo 预计出展新作名单

游戏名	对应平台	预定发售日
超级马里奥新作	3DS	未定
马里奥赛车新作	3DS	未定
星际火狐 64 3D	3DS	未定
大金刚 3D	3DS	未定
动物之森新作	3DS	未定
光神话 升起	3DS	未定
星之卡比 3D	3DS	未定
纸片马里奥	3DS	未定
塞尔达传说 天空之剑	Wii	2011 年
塞尔达传说 梦见岛 DX	3DS	2011 年
超级马里奥大陆	3DS	2011 年
007 黄金眼	3DS	2011 年

任天堂次世代主机揭幕

坊间传闻代号为“Project Cafe”的任天堂新一代主机无疑是今年 E3 展的最大看点。自从 E3 2008 以《Wii Music》为压轴戏的任天堂发布会遭到业界炮轰，这两年任天堂的 E3 发布会越发给力，出展的游戏阵容都是围绕传统大作，而这款“Project Cafe”可能是任天堂自 NGC 以来再次回归传统的高性能主机。去年 3DS 的海量大作阵容令台下欢呼声不绝于耳，今年几乎也可以肯定“Project Cafe”正式亮相之时会有众

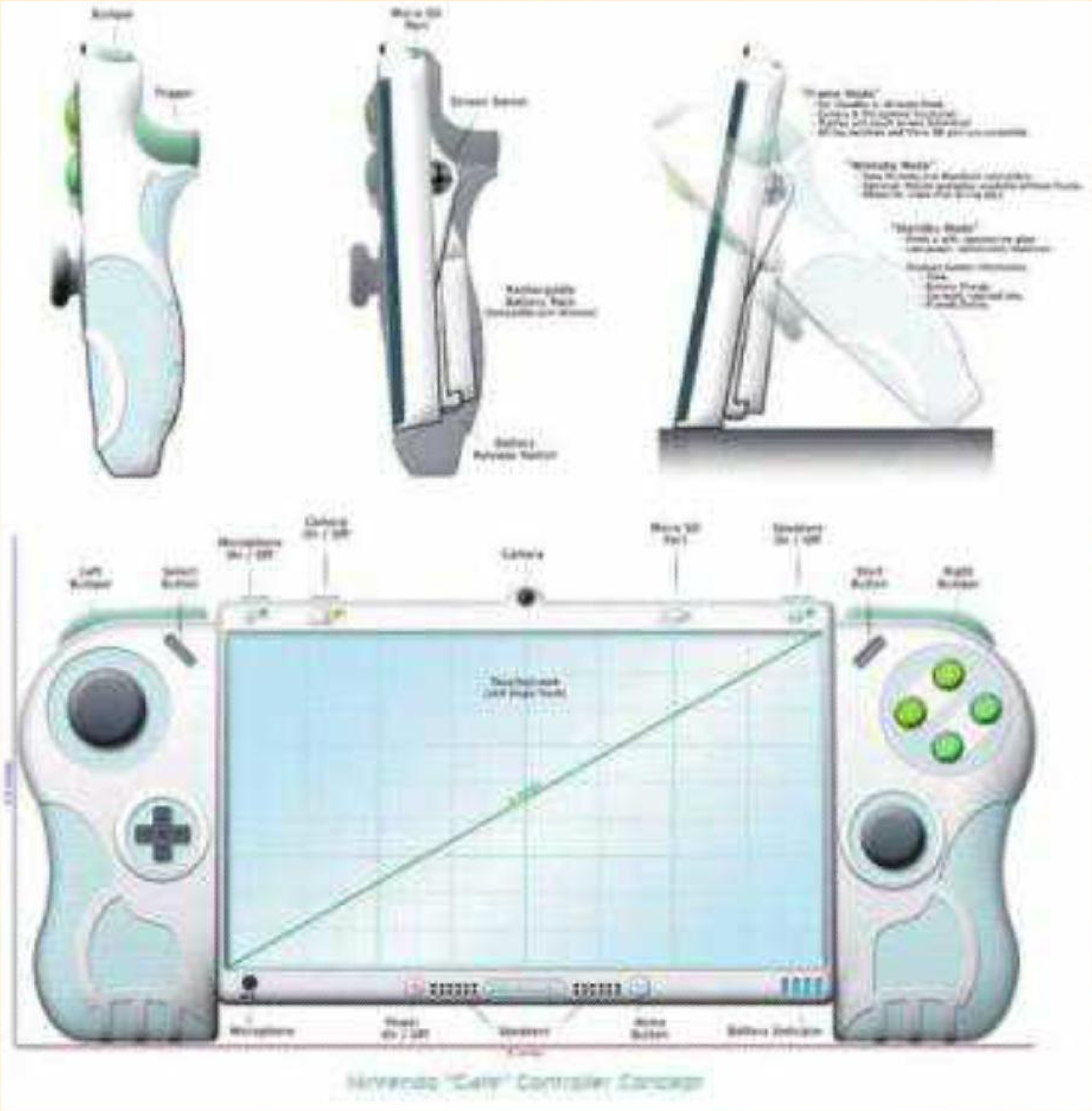
多一线大作同时公开。不过据此前的各方媒体报道，任天堂可能是今年初才开始向第三方发放新主机的开发工具包，大多数第三方可能无法在这么短的时间内做出新作的试玩 DEMO，首批公开的第三方游戏应该是以预告片为主，或者仅仅公布一些游戏 LOGO 或者游戏名单。

任天堂在 4 月份公布的新闻稿中确定，本届 E3 展上，观众可以“体验”到他们的新主机。既然是可以“体验”，应该至少会有一些任天堂第一方的游戏试玩。岩田聪表示，这部主机将会是全新概念的游戏机，与 Wii 和 3DS 一样，玩家必须亲身体验才能感受到它的魅力，所以更应当以可试玩的方式展出。

目前在 Wii 的新作发售表中，由任天堂第一方主力团队开发的大作只剩下《塞尔达传说 天空之剑》，显然其他家用机游戏开发人员都在开发“Project Cafe”的游戏，首批公布的游戏阵容预计会非常可观。联想起 5 年前的《塞尔达传说 黄昏公主》，我们不禁要猜测这样一种可能性——《天空之剑》也许会跨平台到这部新主机上，并成为其首发游戏。

如果传闻属实，“Project Cafe”的性能会略高于 X360，CPU 与 GPU 技术都是与 X360 相同的产品线，移植 X360 游戏会非常容易。采取这种战略的理由无非是摆脱过去 Wii 被第三方孤立的局面，让今后的第三方游戏从 PS3/X360 跨平台变成以 PS3/X360/Cafe 三大主机跨平台为标准，这样会大大增加 Cafe 的第三方游戏阵容。此外，为了表明 Cafe 的优势，任天堂除了自己的第一方大作阵容外，还要说服一些重量级第三方为它提供发挥 Cafe 硬件特性的独占大作。4 月份就有传闻称，Rockstar 已经签约加盟 Cafe，可能会为该主机献上《GTAV》。据称任天堂希望以 Rockstar 为榜样，赢回第三方的支持。

虽然目前关于 Cafe 的传闻很多都是来自可信的消息渠道，但是对这些传闻我们也不可尽信。从当前任天堂对核心游戏的重视程度来看，Cafe 的高清机能应该不假，手柄上带有触摸屏可能也确有其事，但是这些传闻总让人感觉缺了些什么。主要是因为触摸屏手柄似乎卖点不足、缺乏新鲜感，还凭空增加了成本，使其与 PS3/X360 相比会在成本上吃很大的亏，这不大符合任天堂的硬件设计作风。可能在触摸屏手柄之外，还有更神奇的核心卖点尚未被披露。不管怎样，6 月 7 日任天堂 E3 发布会将解开我们的所有疑问。



▲网友制作的 Project Cafe 假想图。

3DS 杀手锏祭出

▲ GDC2011 公布的《超级马里奥 3D》游戏截图。

3DS 虽然在 3 月 31 日之前卖掉了 361 万台，但是并没有达到任天堂的 400 万目标，在业界反响与话题性方面也不够给力。任天堂第一方首发大作不足无疑是 3DS 出师不利的重要原因之一，它是任天堂历史上惟一没有马里奥兄弟为首发助阵的主机。今年 E3 展，相信任天堂会祭出《超级马里奥 3D》这个杀手锏。岩田聪已经在 3 月份的游戏开发者大会期间公布了《超级马里奥 3D》，不过除了幻灯片里的 4 张游戏截图外，我们对该作一无所知。能通吃核心玩家与休闲玩家的马里奥是任天堂与智能手机对抗的王牌，NDS 迄今最畅销的游戏是销量超过 2500 万的《新超级马里奥兄弟》，可见马里奥的老当益壮。任天堂必将以《超级马里奥 3D》为旗舰，将 3DS 人气退散的不利局面扭转。

为了增加 3DS 的传统大作数量，任天堂正全面启动经典名作的 3D 化，《塞尔达传说 时之笛》之后，《星际火狐 64》、《大金刚》、《纸片马里奥》、《塞尔达传说 梦见岛 DX》、《超级马里奥大陆》等将全面出击，过去几年来对任天堂的休闲游戏战略不满的玩家们将迎来最幸福的时光。此外 3DS 的《口袋妖怪》也呼之欲出，近期已有相关传闻出现。虽然该作在 E3 2011 公布的可能性不高，不过我们也许可以听到一些初步情报。

▲ 3DS 版《纸片马里奥》。

索尼 次世代掌机大战开打

SCE E3 2011 发布会时间：当地时间 6 月 6 日下午 5 点

SCE 预计出展新作名单

游戏名	对应平台	预定发售日
抵抗 3	PS3	2011 年 9 月 6 日
烈火战车	PS3	2011 年 10 月 4 日
未知海域 3	PS3	2011 年 11 月 1 日
EyePet & Friends	PS3	2011 年
瑞奇与叮当 四位一体	PS3	2011 年第 4 季度
跨过我的尸体	PSP	2011 年
巫师	PS3	2011 年
ICO& 汪达与巨像	PS3	未定
最后的守护者	PS3	未定
东京丛林	PS3	2011 年

NGP 发售计划有望公布

E3 2004，索尼与任天堂在掌机市场上展开了第一次的全面交锋。时隔 7 年，次世代掌机战争即将爆发。最近 PSP 在日本气势如虹，周销量一度遥遥领先于 3DS，显示出强大后劲。PSP 的出色表现对第三方是一个积极的信号，有利于增强 NGP 对第三方的号召力。E3 2011 是 3DS 与 NGP 的首次正面交手，索尼断然不会让任天堂独领风骚，虽然目前已知的 NGP 游戏不多，E3 展期间可能会有相当强悍的游戏阵容公布，该主机的正式名称预计也将敲定。

▲ NGP 版的《真 · 三国无双》DEMO 演示。

▲ NGP 版《未知海域》画面惊人。

售价与发售时间是当前我们对 NGP 最大的疑问。SCEA 总裁 Jack Tretton 曾表示日本大地震可能会导致 NGP 的零部件供应紧张，以至于无法在年内发售。不过事后 SCE 日本总部表示媒体曲解了 Tretton 的发言。其实比起发售日，NGP 的售价更值得关注。NGP 是当前最强的掌上娱乐设备，使用的 ARM Cortex—A9 主处理器和 SGX543MP4+ 图形处理器都是成本不菲，其大尺寸有机 EL 屏幕也是造价高昂。庆幸的是，由于高性能智能手机行业的高速发展，相关零部件已形成成熟的产业链，有利于索尼控制成本。索尼曾承诺 NGP 将会以合理价格上市，并且索尼本身也会在硬件上盈利。目前分析家的主流意见是 NGP 的售价会在 300 美元左右，作为一部性能接近 PS3 的掌机，这样的价位确实合理。

今年 1 月 27 日的 NGP 发布会中，Konami、Capcom、Koei Tecmo、SEGA 等日系厂商都已表示会在 E3 2011 公布他们的 NGP 新作详情。小岛秀夫很可能带来 NGP 版《潜龙谍影》新作，不过也有可能是原创新作，小岛秀夫表示这是他梦想多时的掌机游戏。而 Capcom 公布多年却从未以真面目示人的 PSP 版《生化危机 携带版》也许已经转向 NGP。由于是 E3 展而不是 TGS 展，欧美厂商的动向更值得关注。Activision 的《COD》NGP 新作将在很大程度上预示未来 NGP 的命运，如果本作能达到与家用机上正统续作相当的水准，NGP 将成为数千万 FPS 玩家的不二之选，其他第三方也将纷纷跟进，为 NGP 开发 FPS 大作，拥有双摇杆与高解析度触摸屏的 NGP 从此将真正成为高清家用机的携带版，拥有丰富的第三方大作。Epic Games 的动向也很值得关注，Epic 的 Tim Sweeney 表示为 NGP 开发游戏非常容易，他们只用了一个星期就完成了《地牢守护者》的移植。Epic 副总裁 Mark Rein 甚至表示 NGP 与《战争机器》是“天作之合”，由于微软仅拥有该系列的家用机版独占权，Epic 自己推出 NGP 版《战争机器》并不是没有可能。Epic Games 目前正大力发展面向掌上设备的“虚幻引擎 3”，但是

▲这才是对 NGP 具有决定性意义的大作。

因为智能手机上的传统游戏并不占优势，所以业务开展并不顺利。如果 NGP 在欧美普及，Epic 将其引擎业务扩大到携带机市场的目标将顺利实现，所以 Epic 预计会对 NGP 热情支持。

索尼第一方仍是 NGP 软件供应的主力。NGP 版《未知海域》是当前画面最强的掌机游戏，在 E3 2011 我们可能还会看到《杀戮地带》、《抵抗》等大作公布实际游戏画面，相信索尼在 PS3 上建立的游戏品牌都会逐一移植到 NGP 上。比较令人失望的是，因为顽皮狗、Guerrilla、Insomniac 等工作室都忙着开发 PS3 游戏，所以 NGP 版都是交给其他工作室接手，这令人担忧未来 NGP 游戏仍将是 PS3 的缩水移植。在智能手机以 1 美元的游戏强攻掌机市场时，NGP 的高性能路线是正确的选择，但是要让玩家为掌机软硬件支付与家用机相当的价格，就要有与家用机相当的游戏质量与游戏阵容。

NGP 已知游戏名单

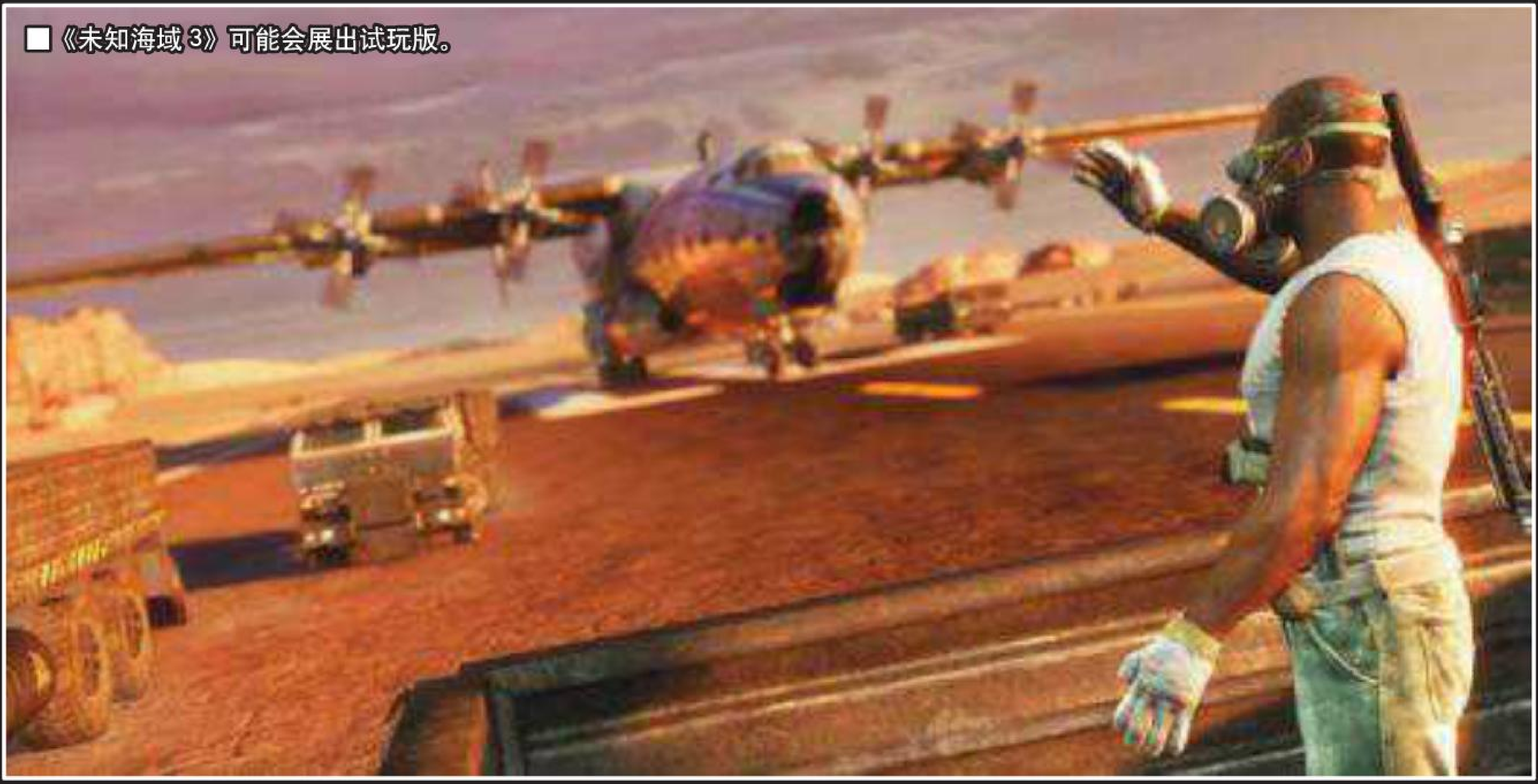
游戏名	发行商
未知海域	SCE
大众高尔夫 NEXT	SCE
Gravity Daze	SCE
杀戮地带	SCE
Hustle King	SCE
Reality Fighters	SCE
Smart As	SCE
Broken	SCE
小小大星球	SCE
Little Deviants	SCE
WipEout	SCE
抵抗	SCE
COD 新作	Activision Blizzard
怪物猎人携带版 3rd（下载版）	Capcom
MT Framework Mobile 引擎新作	Capcom
名越稔洋新作	SEGA
无双新作	Koei Tecmo
小岛秀夫新作	Konami

PS3 新机型亮相？

最近的 PS3 黑客攻击事件闹得索尼灰头土脸，已经有不少业内人士认为这起事件对索尼的影响堪比当年微软的三红事件。PSN 之所以遭到黑客的大规模袭击，据说有很大一部分原因是索尼在打压黑客方面做得太绝，终于触怒了黑客，以至于有今天的后果。当然，索尼自身在网络防护方面太过疏忽也是主要原因。不管怎样，经历这次危机之后，索尼要用尽方法挽回玩家对 PSN 的信心。同时在防盗版方面，索尼也不会松懈，之前就有多方传闻称索尼将再推出一个新机型，在继续轻薄化的同时，消除被越狱的可能。这不仅是杜绝盗版的有效方式，还能提高主机销量，可以说是一举两得。按照如今的工艺水平，NGP 的尺寸都可以做到逼近 PS3 的性能，新机型的 PS3 应该可以实现令人惊喜的瘦身程度。

今年 E3 展 PS3 的游戏阵容也非常值得期待。去年 E3 展索尼的表现是三大厂商中最差的，而今年以《未知海域 3》为主打的 PS3 独占大作阵容会相当充实。《未知海域 2》曾是 2009 年拿奖最多的游戏，《未知海域 3》也是今年 E3 最佳游戏大奖的大热门。此外，最近 SCE 圣莫尼卡工作室动作频频，《战神》新作呼之欲出。《暴雨》制作人 David Cage 也暗示他可能会在本届 E3 展公布新作，而且 Quantic Dream 工作室最近建立了一个表情扫描（类似于《黑色洛城》的表情捕捉技术）工作室，其新作很可能会利用这种新技术实现逼真的人物表情演出。今年 4 月份还有一则传闻称 Polyphony Digital 会在本届 E3 展上公布一款新作，并将于 2012 年 3 月发售。

鉴于目前 Move 被 Kinect 远远甩在身后的事实，本届 E3 展索尼在 Move 身上也会有所行动。美国 IGN 网站认为索尼有 85% 的可能性在其发布会中演示 Move 控制《COD MW3》，还有 70% 的可能性演示《生化危机 6》的 Move 控制方式。其实以目前的情况来看，Move 已经没有什么翻身的机会，索尼与其死撑，还不如推出一款与 Kinect 类似的产品。


《未知海域 3》可能会展出试玩版。

微软 Kinect 传统大作大出击

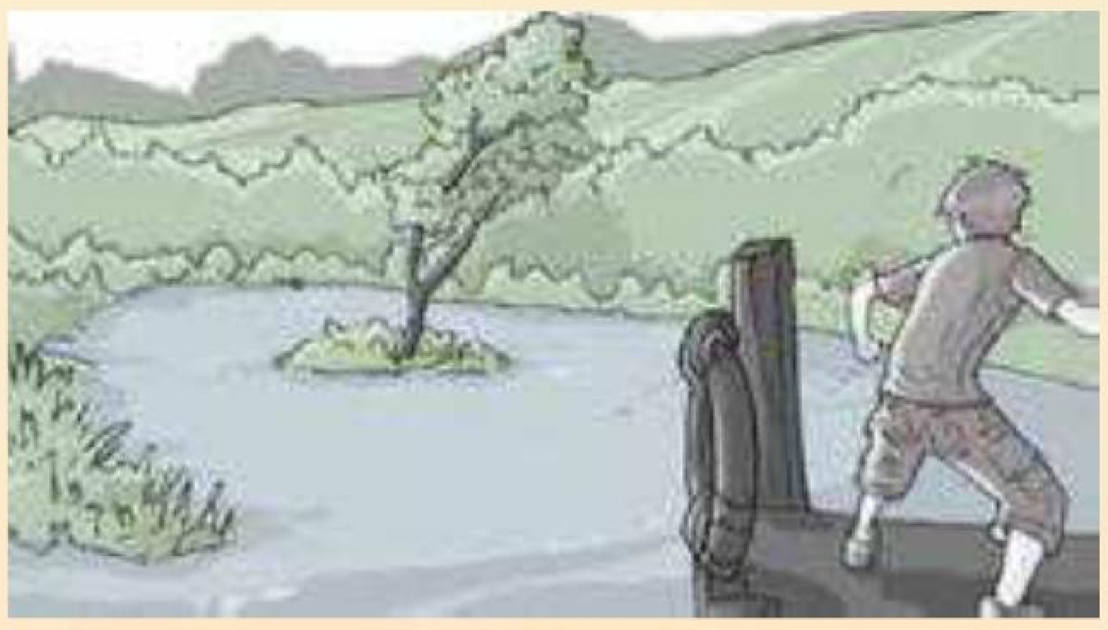
微软 E3 2011 发布会时间：当地时间 6 月 6 日上午 9 点

Microsoft 预计出展新作名单

游戏名	对应平台	预定发售日
光环新作	X360	未定
战争机器 3	X360	2011 年 9 月 20 日
极限竞速 4	X360	2011 年
星球大战 Kinect	X360	2011 年
火爆摔角	X360	2011 年
Project Draco	X360	2011 年
Codename D	X360	2011 年
Codename Kingdoms	X360	未定

索尼与任天堂在今年 E3 展都有新主机来吸引大家的眼球，这使得微软处于尴尬境地。与往年一样，微软将最先召开展前发布会，目前一心扑在 Kinect 身上的微软公布新主机的可能性不大，但微软一向不愿在 E3 发布会上输了气势，所以只能用更强的游戏阵容来吸引眼球。微软成立的 343 Industries 专门负责“《光环》系列”，迄今已筹备多年，由他们开发的《光环》新作预计将在本届 E3 展上正式亮相，作为微软的压轴戏。关于这款《光环》新作有两种说法，一种是使用《光环 致远星》的引擎制作的系列一代重制版，用于庆祝系列诞生十周年。还有一种说法是本作将会是以士官长为主角的完全新作。其实这两款游戏都在同步开发中的可能性也很大，今年发售《光环》重制版，明年推出正统续作是较为合理的安排。据说将《战争机器 3》发售日定在 9 月，就是因为 11 月要推出《光环》重制版，两款大作之间要岔开两个月的时间以免撞车。之前微软的惯例都是《光环》9 月发售，《战争机器》11 月发售，这次之所以调换，是因为当年《光环》一代是 11 月发售，所以将重制版发售日定在 11 月更有纪念意义。

往年在 E3 召开的一两个月前，微软的展出信息都会被大量泄漏，但是今年微软的保密工作可以说是做到家了，至今都没有微软的任何展出信息流出。这也许意味着微软今年会有需要更加严格保密的重磅消息公布。不管微软为我们预留了哪些惊喜，今年 E3 展对微软来说是围绕软件的一次盛会，Kinect 的游戏又将是重中之重。Kinect 号称“史上销售最快的电子产品”，目前在体感领域确实正在压倒 Wii，成为体感游戏爱好者的首选。今年微软的 Kinect 发展主旋律是“核心向游戏”。去年 TGS 期间公布的由日本厂商开发的多款 Kinect 传统游戏预计会以试玩形态登场，包括《Project Draco》、《Codename D》、《重铁骑》等，大受关注的《星球大战 Kinect》与《极限竞速 4》是 Kinect 的主打大作，最近还有迹象表明《光环》新作将支持 Kinect。今年 2 月初，欧美媒体发现微软购买了“KinectHalo.com”的域名，最近又有传闻说微软的温哥华工作室正在开发 Kinect 版《光环》新作。在微软温哥华工作室担任美术总监的 Shawn Woods 日前透露，他们的工作室已经改变方向，目前正开发一款“使用 Kinect 的核心向 AAA 级射击游戏”。如果微软要下决心推动 Kinect 的核心向游戏，《光环》无疑是引导第三方跟进的首选旗舰大作。《战争机器》可能也有对应 Kinect 的新作，之前微软注册了《战争机器 放逐》的商标，业界盛传该作就是 Kinect 版《战争机器》。另外，Rare 与 Lionhead 目前都在全力开发 Kinect 游戏，微软游戏工作室也专门成立了 Kinect 游戏开发团队，本届 E3 展微软的 Kinect 新作数量会非常可观。英国《官方 Xbox 杂志》预测微软极有可能正式公布《Milo & Kate》，这个 DEMO 在 E3 2009 作为压轴戏公布时，令人感叹微软的体感新技术简直是外星科技，它可能是 Lionhead 有史以来最具野心的游戏。



▲《Milo & Kate》的情节串联图板。

▲微软投资开发的《铁甲飞龙》精神续作《Project Draco》。

Wii 销量持续暴跌，PS3 深陷黑客事件，目前在家用机市场上混得最滋润的只有微软。不久前公布的财报显示，微软娱乐设备部的盈利再度大幅提升，今年第一季度 X360 销量同比激增 79%。微软在财报中预测“热销势头将会继续”，并表示本财年收入会提高 25%，可大幅提升收入的重量级产品会在 E3 展公布。虽然微软公布新主机的可能性不高，也不排除微软为牵制“Project Cafe”而抛出新主机概念的可能。英国《Develop》杂志称，有可靠渠道的消息显示微软会在 E3 2011 公布“X720”的初步概念。微软不需要提供主机规格甚至外形设计，只要一个 LOGO，加上一段让人流口水的 CG 动画，就可以对很多玩家起到望梅止渴的作用，让人们因为这段 CG 代表的“真正次世代”而对“Project Cafe”降低兴趣，就像索尼在 E3 2005 播放的 PS3 大批 CG 预告片一样。

第三方的战争：FPS 之战

每年的 E3 展都是三大主机商最高规格的战争，而今年不仅主机厂商打得火热，第三方软件商也将全面开战。EA 与 Activision Blizzard 的业界龙头之争日趋白热化。在 AB 擅长的领域，EA 正以血本投入极力追赶。开发成本可能超过 1 亿美元的《星球大战 旧共和国》是今年 E3 展最值得关注的网游新作，其竞争目标直指《魔兽世界》。更令人关注的是 EA 与 AB 之间的 FPS 战争。

FPS 无疑是时下最流行的游戏类型，根据 AB 的数据，《COD MW2》累计销量已达到 2800 万套，《COD BO》也已突破 2000 万。为挑战《COD》，EA 用尽手段，成功使得 Infinity Ward 的核心人员离开了 AB，他们组建的 Respawn 因为被 AB 咬着不放，在官司缠身之下难以展开新作开发，本届展会上不大可能看到他们的最新作。但是 EA 的王牌 FPS 团队 DICE 正在创造《COD》最强大的对手——《战地 3》！

《战地 3》是一款不计成本的 FPS 巨作，EA 并未透露该作的制作成本，但是 EA 首席执行官 John Riccitiello 曾表示本作的宣传费用就会超过 1 亿美元，达到好莱坞顶级大片的宣传规模，刷新游戏产业史上的广告预算记录。游戏公布后获得的强烈反响更坚定了 EA 在本作身上疯狂砸钱的信心。这是一款用金钱堆积起来的巨作，画面已达到本代主机的极限，从 EA 已经公布的几段预告片来看，本作绝非只有漂亮画面的花瓶游戏。信心满满的 EA 将本作发售日定在 11 月份，将与《COD》正面对撞。如此规格的巨作交锋在整个游戏史上亦属罕见。虽然《战地》目前并不具备《COD》的品牌影响力，不过有这样的实力与宣传力量，相信《战地 3》会像几年前的《MW》一样，将系列的销量规模从 500 万等级提升到千万级。

往年 AB 在 E3 的两三个月前就会公布《COD》新作，今年却一直没有消息。不过各方传闻都指向《COD MW3》，而且据说本作将会是 Infinity Ward、Sledgehammer 和 Raven 三家工作室联合开发，EA 预估本作的广告规模也会达到系列最高，预计也将超过 1 亿美元。AB 近日表示会在 6 月份公布《COD》新作，看来要到 E3 开展时才会掀开神秘面纱。根据最近的传闻，本作将会是《COD》的又一次进化，故事延续

新闻资讯 特别企划

前作，无论是故事的规模还是游戏流程都会庞大得多，据称会有“第三次世界大战般的冲突规模”，将会有大规模的都市场景破坏。

如果不出意外，今年 11 月将会有《COD》、《战地》和《光环》这三大 RPG 系列龙争虎斗，其他 FPS 都只能退避三舍，要么提前到 9 月份发售，要么就推迟到明年发售。这里面也有不少值得关注的大作，例如去年获得 E3 最佳游戏大奖的《狂暴》，索尼的《抵抗 3》，以及育碧的《幽灵行动 未来战士》。另一家 FPS 名门 Valve 可能也会有新作公布，不管是《半条命 2 第三章》、《求生之路 3》还是《半条命 3》，这些年只顾着在 Steam 上发横财、对制作游戏有些漫不经心的 Valve 总该对它的支持者们有所交待。

由于有三大 FPS 坐镇，其他厂商若选择在本届 E3 展公布他们的 FPS 新作，将很难引起人们的注意。所以本届 E3 展虽说会成为 FPS 的天下，但是新公布的 FPS 数量可能并不多。FPS 正在成为超大作的天下，二线游戏难有出路。

▲《战地 3》来势凶猛将与《COD》正面对抗。

EA：品牌再造计划启动

EA E3 2011 发布会时间：当地时间 6 月 6 日中午 12 点 30

■质量效应 3

经历了连续三年的巨额亏损，目前 EA 已经完成了对整个集团的改造，接下来是对其游戏品牌的深度改造。EA 比其他软件商更早意识到在本代主机上只有一流的超大作才能生存，所以曾经的罐头厂正转型为精品店，在发行的游戏数量锐减的同时，开发中作品的含金量正在提高。EA 希望改变其游戏口碑不高的事实，将其最畅销的几个游戏系列变成真正的超一流品牌。除了最受关注的《战地 3》之外，《极品飞车》、《SSX》、《FIFA》等老牌系列都在进行改造。《极品飞车 逃亡》是系列的又一次大胆改革，在回归警车追逐的同时，加入爆炸、灾难等要素，可能会成为《极品飞车》与《机车风暴 启示录》的结合体，要刺激不要命的游戏体验令人期待。而且本作使用了《战地 3》的霜寒 2.0 引擎，相信画面将非常出色。直接以《SSX》为名的著名滑雪系列新作同样加入电影要素，将会有极度危险的赛道，以及暴风雪、雪崩等极限状况在玩家滑雪的过程中发生。这些著名系列的改革方向都是将商业大片中的高潮桥段搬到游戏过程中，《COD》、《未知海域 2》、《战神 III》等大作的成功证明这正是时下高清主机玩家们需要的游戏体验。

BioWare 在 EA 集团中的地位日益突出。今年 E3 展，BioWare 的《星球大战 旧共和国》和《质量效应 3》都是 EA 的重点大作。《质量效应 3》作为系列的终结篇，讲述的是 Shepard 集银河之力与 The Reaper 最终决战，将进一步诠释 EA 的商业大片式游戏战略，也是今年 E3 展最佳 RPG 的大热门。目前仅向个别媒体内部演示的 DEMO 中，出现了 Thresher Maw 和 Reaper 这两个巨物的激烈对决，而 Shepard 就在他们的脚下夺命狂奔……这段令人屏息的激战场面预计会在 E3 展上公开，有望以试玩的方式展出。

■极品飞车 逃亡

EA 确定出展新作名单

游戏名	对应平台	预定发售日
战地 3	PS3/X360	2011 年第 4 季度
质量效应 3	PS3/X360	2012 年第 1 季度
极品飞车 逃亡	PS3/X360/3DS	2011 年 11 月 15 日
SSX	PS3/X360	2012 年 1 月
FIFA 12	PS3/X360	未定
麦登 NFL12	PS3/X360/Wii/PSP	2011 年 8 月 30 日
NCAA 橄榄球 12	PS3/X360	未定
NHL12	PS3/X360	2011 年 9 月 30 日
阿玛拉王国 清算	PS3/X360	未定

■SSX

■虐杀原形 2

AB：霸者的召唤

毫无疑问，《COD》新作将会是今年 E3 展上 Activision Blizzard 重点展出的大作。不过，作为全球最大的游戏发行商，AB 的产品种类太单一。暴雪虽说与 Activision 同属于一个集团，但是二者其实没有什么关联，而当我们说起 Activision，能想到的只有《COD》和《吉他英雄》，现在《吉他英雄》大势已去，Activision 剩下的就只有《COD》了。Activision 知道不能把所有鸡蛋放在同一个篮子里的道理，所以 Activision 比其他厂商更需要扩大产品线。去年 Activision 宣布与 Bungie 签约，合同期将长达 10 年，当时盛传 Bungie 新作会在 E3 2011 正式公布。但是 Bungie 开发的这个新系列版权将归 Bungie 自己所有，而且最近 Bungie 在其官网明确表示不会在本届 E3 展公布新作。那么今年 Activision 究竟会不会带给我们《COD》之外的惊喜呢？

喜欢滑板游戏的玩家可能会等到《托尼滑板》

的最新作，据称该作开发至今已有两年多，是一款以高标准制作的大作，试图改变系列每况愈下的处境。另外，鉴于AB在赛车这种重要类型上实力薄弱，之前Bizzare Creations因《Blur》失败而被AB关闭，但是AB并未放弃增强赛车实力的打算，今年E3展可能会有相关重量级大作公布。

Activision Blizzard 预计出展新作名单

游戏名	对应平台	预定发售日
MW3	PS3/X360	2011 年第 4 季度
蜘蛛侠 时空边缘	PS3/X360/Wii/NDS	2011 年第 3 季度
X 战警 宿命	PS3/X360/Wii/NDS	2011 年第 4 季度
虐杀原形 2	PS3/X360	2012 年

Take-Two：巨星归来

在没有《GTA》的日子里，Rockstar为Take-Two打造了《荒野大救赎》和《黑色洛城》，前者销量已达800万之巨，后者预计也将轻轻松松卖个几百万套。因为Rockstar的存在，公司规模不算太大的Take-Two拥有了众多令人艳羡的游戏品牌。但是《荒野大救赎》与《黑色洛城》都不是出自Rockstar本部之手，位于苏格兰的Rockstar North才是玩家们最关心的业内顶级王牌团队。《GTAIV》发售至今已整整过了3年，现在Rockstar North是时候为他们的新作揭幕了。

最近业界盛传《GTAV》将会是Project Cafe的独占游戏，如果属实，那将成为本届E3展最具轰动性的事件之一——也是最令人不解的事件。任天堂收买《GTAV》的理由和动机都很充足，但是从Rockstar和Take-Two的角度，放着PS3和X360过亿的核心玩家不理，却把《GTAV》这种成人向大作的代表交给儿童和家庭玩家居多的任系主机，其结果十有八九是像当年的《生化危机4》NGC独占一样。如果

■马克斯 · 佩恩 3

Rockstar确实正在开发Cafe版的《GTAV》，那么该作在Cafe/PS3/X360三大主机上同时发售的可能性更高。著名分析家Michael Pachter认为，《GTAV》将于今年末或明年初发售，销量将与《COD》相当。今年3月有消息说《GTAV》将以洛杉矶为背景，开发代号为“RUSH”，而且还爆出了该作的大批角色资料。这些角色资料未必属实，不过以洛杉矶为背景的可能性确实很高，游戏舞台在美国东海岸和西海岸之间换来换去已经是《GTA》的老传统。

除了《GTAV》之外，神秘的《Agent》一直是业界关注的焦点。这款PS3独占游戏也是由Rockstar North亲自操刀，号称是开发规模与《GTA》正统续作相当的超大作，早前曾有传闻本作是Rockstar为补偿《GTAIV》的跨平台而为PS3开发的游戏。目前我们只知道《Agent》是以冷战为背景的间谍类游戏，最近有传闻说Rockstar North会优先做完《GTAV》，然后才推出《Agent》。所以本作在E3 2011公开的希望并不大，不过为了给索尼的E3发布会增色，公布一段简短预告片还是有可能的。

据推测，Rockstar当前3款大作的发售顺序应该是：2011年秋季《马克斯 · 佩恩3》、2012年春季《GTAV》、2012年末《Agent》。《马克斯 · 佩恩3》是《黑色洛城》之后，Rockstar又一个重点打造的品牌，开发至今已有4年。本作在叙事方式与动作方面都有许多大胆尝试，与敌人的每次遭遇战都像是动作大片中

■生化奇兵 无限

■XCOM

精心设计的桥段，将重新诠释互动电影的含义。

Take-Two旗下2K品牌今年也会强势出击，《生化奇兵》一代原班人马打造的《生化奇兵 无限》尽显巨作风范。天空之城哥伦比亚的背景设定融合了日式幻想与美式科幻的色彩，画面华丽精美，又透着《生化奇兵》典型的乌托邦式游戏氛围。虽然游戏已公布多时，本届E3展才是它的首次公开展出，应该会以试玩DEMO的形式与观众见面。

Take-Two 预计出展新作名单

游戏名	对应平台	预定发售日
马克斯 · 佩恩 3	PS3/X360	2011 年第 3 季度
漆黑 II	PS3/X360	2011 年 10 月 4 日
XCOM	X360	2011 年
生化奇兵 无限	PS3/X360	2012 年
特别行动 战线	PS3/X360	2012 年第 1 季度
GTAV	未知	未知
Agent	PS3	未知

Bethesda Softworks：崛起中的王牌制造者

Bethesda Softworks母公司ZeniMax连续两年获得数亿美元的风险投资，凭借这笔资本，Bethesda相继收购了id Software和三上真司的探戈工作室。Bethesda推行的是精品战略，《上古卷轴》和《辐射》都是500万级大作，去年《辐射 新维加斯》出货量突破500万，Bethesda野心勃勃地宣布未来新作将以1000万为目标。Bethesda的游戏距离千万销量可能还有很长的路要走，不过今年的《狂暴》与《上古卷轴V》都有冲击500万销量的实力。《狂暴》拥有当今业界最强的id Tech 5引擎技术，是FPS的又一次突破，不过因为已公布多时，在本届E3展上难有大作为。《上古卷轴V》则是与《质量效应3》争夺“最佳RPG”头衔的绝对实力派对手，游戏使用了Bethesda最新的Creation引擎，无论是画面还是人物AI都大幅进化，今后Bethesda的游戏将全面应用该引擎。鉴于两款《辐射》新作总出货量超过1000万套，其系列最新作可能已经在开发中，业界传闻本作将使用id Tech 5引擎制作。《狂暴》与《辐射》

■上古卷轴V 天际

同属废土风格，使用相同引擎制作确实非常合适。此外，id Software正在开发《毁灭战士4》是几年前就已经确定的事实，早在2009年4月id的Todd Hollenshead就表示《毁灭战士4》已经处于“深度开发”状态，去年5月本作制作人Tim Willits表示：“《毁灭战士4》如今就在我们

■狂暴

的脚下了，现在起我们将全速前进。”看来今年E3展id公布《毁灭战士4》的可能性也不小。

国内玩家们可能更关心的是三上真司的动向，过去一段时间，三上的探戈工作室公开了一些神秘设定图，但是这些设定图并不代表是来自新作。目前探戈工作室仍在招兵买马中，其新作可能不会在E3展期间公布，Bethesda的公关部副总裁Pete Hines表示：“这是一个漫长的过程，我们看到已经做出来的东西很棒，但是还有很长很长的路要走。”

Bethesda Softworks 预计出展新作名单

游戏名	对应平台	预定发售日
狂暴	PS3/X360	2011年9月13日
上古卷轴V 天际	PS3/X360	2011年11月11日
掠食2	PS3/X360	2012年
毁灭战士4	PS3/X360	未知

■掠食2

Ubisoft：刺客信条再发威

Ubisoft E3 2011 发布会时间：当地时间6月6日下午2点30

去年最后一个季度，育碧销售收入高达6亿欧元，同比增加了20%以上，为业绩贡献最大的是《刺客信条 兄弟会》，该作销量超过650万套。《刺客信条》正在超越《雷曼》，成为育碧历史上最畅销的游戏系列。但是系列销量开始下跌的趋势令育碧担忧，虽然去年的《兄弟会》业界评价很高，却也无法改变销量向下走的趋势，所以今年育碧将会推出再度改革的《刺客信条 启示录》，希望给玩家带来惊喜。系列历史上开发周期最长、延期最多次的《幽灵行动 未来战士》也是希望提升品牌价值的一个关键大作，不断延期的原因是游戏制作水准正不断提高，毕竟在当今FPS市场上只有超一流的大作才能存活。不过今年末FPS巨作集结，这使得本作陷入尴尬处境，也许发售日还会继续推迟到2012年。

美女制作人婕德·雷蒙德的动向也非常值得关注，由她率领的育碧多伦多工作室目前正在开发《分裂细胞6》，开发至今应该也有一年多的时间，按说应该也能达到可以对外公布的阶段。婕德是育碧的福将，她将《波斯王子》的概念改造成《刺客信条》，成为一棵商业利润远远超过《波斯王子》的摇钱树，希望由她改造的《分裂细胞6》也能有同样的脱胎换骨。

育碧是一家商业嗅觉极为敏锐的公司，不管是X360、Wii还是Kinect，育碧总能及早抓住市场机遇，迅速推出发挥新硬件特性的游戏，在新主机上抢占市场份额。今年E3展将会有两部新主机，擅长把握新机遇的育碧没理由错过。育碧可能是惟一一家到现在仍能在Wii上赚大钱的第三方，《跳舞吧2》和《迈克尔·杰克逊梦幻体验》依然热销，有这样的成功经历，相信育碧将会在Project Cafe上有非常活跃的表现。

■刺客信条 启示录

■幽灵行动 未来战士

Ubisoft 确定出展新作名单

游戏名	对应平台	预定发售日
刺客信条 启示录	PS3/X360	2011年11月
狂野西部 大毒枭	PS3/X360	2011年
横冲直撞 旧金山	PS3/X360	2011年8月30日
From Dust	PS3/X360	未定
雷曼起源 第一章	PS3/X360/3DS	未定
Rocksmith	PS3/X360	2011年第3季度
丁丁历险记	PS3/X360/PSP/NDS	未定
幽灵行动 未来战士	PS3/X360/NDS	2011年

Capcom：生化危机大爆发

今年是“《生化危机》系列”诞生15周年，同时开发中的《生化危机》新作数量也达到了史上最多，已确定的就有6款，虽然其中PSP的《生化危机 携带版》很有可能再次夭折，不过将其转向NGP的可能性也不低。在这6款游戏中，玩家最关心的当然还是《生化危机6》，据竹内润和川田将央透露的零星消息，《生化危机6》的开发度可能较低，因为本作担负着与《生化危机4》一样的改革使命，需要漫长的策划与开发时间。不过如今该作的开发方向应该已经确定下来了，可能会先公布一段几十秒的预告片，让玩家先解解馋。今年《生化危机》在家用机上的重点是目标销量250万套的《生化危机 浣熊市行动》，已公布的画面相当出色，不过Capcom近年来外包的游戏质量都不大好，负责本作开发的Slant Six也谈不上是实力派开发商，该作质量究竟如何？本届E3展可能就会见分晓。

前段时间的Capcom新作六连发让众卡饭们群情激昂，其中首次公布的《龙之信条》明显是为欧美市场打造，预计会成为本届E3展的Capcom重点大作。Capcom对本作的销量目标为150万套。《阿修罗之怒》接连几段夸张至极的预告片已经将动作游戏迷们挑逗得心痒难耐，不过据说那些宏伟的战斗场面只是一系列QTE的组合。好看的游戏不一定好玩，跟星球级的巨佛打确实令人热血沸腾，现在我们最想知道的是：这样的敌人到底怎么打？

动作达人们的另一个关注之作应该也会有详情公布——Ninja Theory开发的《鬼泣》有望展出试玩版。自去年TGS展公开后，但丁的“吸毒青年”新形象被批得体无完肤，为照顾玩家的感受，Capcom再次对但丁进行整容也不稀奇。不管怎样，Ninja Theory实力不弱，如果《鬼泣》实现了动作游戏的新突破，我们也许可以原谅但丁的堕落。

■生化危机 浣熊市行动

■龙之信条

■阿修罗之怒

■鬼泣

Capcom 预计展出新作名单

游戏名	对应平台	预定发售日
生化危机 重生精选	PS3/X360	2011 年第 3 季度
生化危机 浣熊市行动	PS3/X360	2011 年
生化危机 启示录	3DS	未定
丧尸围城 2 番外篇	PS3/X360	2011 年第 4 季度
重铁骑	X360	2011 年
街头霸王对铁拳	PS3/X360	2012 年
龙之信条	PS3/X360	2012 年
阿修罗之怒	PS3/X360	未定
鬼泣	PS3/X360	未定
莱顿教授对逆转裁判	3DS	未定

NBGI：灵魂能力 V 出击

NBGI 在本代主机上表现不佳，曾经的 3D 技术先锋现在已无技术优势可言，不过《灵魂能力 IV》却让我们依稀看到了过去 Namco 的风采。作为 NBGI 最强技术的结晶，《灵魂能力 V》将成为本届 E3 展上 NBGI 的重点大作。《灵魂能力 IV》与《星球大战》的合作大获成功，今年 E3 展应该也会有《灵魂能力 V》与欧美顶尖作品合作的消息。《皇牌空战 突击地平线》是展现 Namco 雄风的又一款惊喜之作，将游戏从高空拉到低空是一个明智的选择，城市高楼群之间的追击战，火爆的地面轰炸，低空的《皇牌空战》已经脱胎换骨成为一部全新作品。比起传统的空战游戏，这种更接近于电影的游戏体验更符合当今的流行趋势，从本作的身上也可以看到 NBGI 技术的突飞猛进。

《山脊赛车 无限》是 NBGI 对其又一个经典品牌的大胆改革，交给欧美团队开发的本作将更具《极品飞车》式疯狂感觉，就连它的标题 LOGO 都充满 NFS 式风格。与《山脊赛车 7》相隔 5 年，《山脊赛车 无限》能否为系列重振声威？今年 E3 展我们就能看到它的新面貌。

在日刊上已跻身读者最期待游戏榜首的《无尽传说》据传将于夏季发售，虽然该作在欧美的关注度不高，不过在它发售之前也就只有 E3 展可以选择，希望能有试玩 DEMO 放出。作为《恶魔之魂》精神续作的《黑暗之魂》欧美关注度更高，以试玩形态出展的可能性很大。

NBGI 预计展出新作名单

游戏名	对应平台	预定发售日
灵魂能力 V	未定	2012 年
天旋地转	PS3/X360	2012 年 2 月 10 日
皇牌空战 突击地平线	PS3/X360	2011 年 10 月 11 日
黑暗之魂	PS3/X360	2011 年 9 月
山脊赛车 无限	PS3/X360	2012 年
铁拳 TT2	街机	2011 年
无尽传说	PS3	2011 年

■皇牌空战 突击地平线

■山脊赛车 无限

■无尽传说

Koei Tecmo：隼龙血腥参战

■忍者龙剑传 III

从 Koei Tecmo 公布的第一张《忍者龙剑传 III》宣传海报，我们就已经能闻到该作的血腥味。作为后板垣时代 Team Ninja 的第一个正统高清大作，《忍者龙剑传 III》是检证 Koei Tecmo 实力的重要标志。板垣伴信接班人早矢氏洋介表示本作会有复杂的多人模式，会进一步扩展暴力理念。

Team Ninja 同时正在开发的游戏还有《仁王》，该作曾是全球最早公布的 PS3 游戏，在 2004 年原 Koei 方面就以“鬼”为代号公布了制作计划。不过至今我们对它的认识也只不过是 E3 2005 的一段预告片。至于 Team Ninja 的另一个招牌《死或生》，至今也没有新作动工的迹象，而且 Team Ninja 已在同时开发两款大作，今年公开《死或生 5》的可能性微乎其微。而原 Koei 方面在 E3 展向来表现平平，今年可期待的只有 NGP 版《无双》新作。

Koei Tecmo 预计展出新作名单

游戏名	对应平台	预定发售日
忍者龙剑传 III	PS3/X360	未定
仁王	PS3	未定
零 红蝶 重制版	Wii	2011 年

■零 红蝶 重制版

Konami：小岛秀夫的惊喜

Konami E3 2011 发布会时间：当地时间 6 月 2 日

每年 Konami 在 E3 展上的展出几乎就是小岛秀夫的个人秀，今年也不例外。正式升任为 Konami 副社长的小岛秀夫可能会给玩家带来两款新作，一个是家用机上的原创大作，另一个是 NGP 的新作。为什么不是《潜龙谍影 5》？虽然业界也有不少关于《MGS5》的传闻，但是同时制作两款正统续作级别的《MGS》需要耗费太多精英力量，而且两款同系列大作之间也有可能产生彼此的排挤效应。再说《潜龙谍影 崛起》预计 2012 年才会上市，《MGS5》至少要 2013 年之后，就算公布了，留给玩家的也只是无尽的等待。小岛秀夫已经无数次地表明了开发原创新作的愿望，Konami 也确实需要《MGS》之外的大作。现在开发一个新品牌难度巨大，Konami 若要建造一个与《MGS》影响力相当的新系列，

■潜龙谍影 崛起

■寂静岭 暴雨

这款新作的制作规模可能会比《崛起》更大。《寂静岭 暴雨》也非常值得期待，该作场景风格让人联想到X360的《心灵杀手》，回归到系列原作那种雾气森森的感觉。希望能带领这个走上歧途的恐怖经典回归正道。

Konami 预计展出新作名单

游戏名	对应平台	预定发售日
寂静岭 暴雨	PS3/X360	2011年第3季度
潜龙谍影 崛起	PS3/X360	未定
小岛秀夫新作	未定	未定
边境之门	PSP	2011年
潜龙谍影 食蛇者3D	3DS	未定
Project Love Plus	3DS	2011年
迷宫之彼端	3DS	未定

SEGA：索尼克的新世纪

今年是世嘉招牌角色索尼克的20周岁，世嘉会有一系列的庆祝活动和纪念作品，《索尼克 新世纪》就是其中的重要作品。在1990年代初的世嘉巅峰期，索尼克在美国儿童中的受欢迎程度曾超越米老鼠。综合2D与3D时代《索尼克》玩法的《新世纪》是所有粉丝不容错过的游戏，除此之外，在3DS、NGP以及Project Cafe上都可能公布庆祝系列20周年的新作，任天堂的主机低龄玩家较多，向来是索尼克的重点发展平台。

■索尼克 新世纪

■噩梦降临

白金工作室的动向也很值得关注。目前白金已与世嘉续约，除了《极度混乱》外，应该还有其他新作，而玩家最关心的当然是神谷英树的新作。神谷英树本人表示不想开发《猎天使魔女》的续作，以他的个性，开发原创新作会发挥得更好。神谷英树曾在自己的微博感叹新《鬼泣》的但丁已经不是但丁，不知道他是否会制作一款强有力的动作游戏新作挑战新《鬼泣》呢?

SEGA 预计展出新作名单

游戏名	对应平台	预定发售日
极度混乱	PS3/X360	2011年第3季度
噩梦降临	X360	2011年
索尼克 新世纪	PS3/X360	2011年
二进制领域	PS3/X360	2012年
马里奥与索尼克 伦敦奥运会	Wii/3DS	未定

Square Enix：史上最强展出阵容

上个财年Square Enix利润暴跌91%，并进行了规模达数百人的大裁员。这是SE与Eidos合并以及进行内部改革的阵痛，在改革之后，将会是SE筹备多时的巨作大爆发。今年E3展SE可能会展出其有史以来最强悍的游戏阵容。原SE方面有“《最终幻想XIII》系列”3款大作同台展示，虽然其中《最终幻想 零式》在名义上和事实上都已经脱离该系列，不过对很多欧美玩家来说，这可能是在PSP晚年里惟一一款对他们还有些吸引力的游戏。由于本作日版预定今年夏季就会发售，之前又未曾在TGS提供试玩，本届E3展它将极有可能以试玩形态展出。

将《最终幻想XIII》开发过程中删除的“废料”进行回炉利用的《最终幻想XIII-2》虽然公布的时间不长，但开发度并不低，按SE的计划预计年内就会上市，所以在E3展上提供试玩也不是没有可能。反而是公布至今已有5年的《最终幻想Versus XIII》开发度可能更低，年内上市基本无望。不过在今年1月份公布的7分钟预告片中已经有大量实际战斗画面，为E3 2011做出一个试玩版也不难。再说这款已经播了5年预告片的游戏，要是再不拿出点实际的东西，玩家真要把它当作一部CG动画了。尽管如此，就算有试玩，估计也只是面向部分媒体的内部试玩，几乎不可能在网上提供下载。既然普通玩家玩不到，广大好事者们可能更期待和田洋一的二次拍肩，将《最终幻想Versus XIII》也变成跨平台。从商业角度，这是再合理不过的决策，至少可以增加一两百万的销量，而且和田洋一早就表示有此打算。

本届E3展我们可能还会看到SE的又一个惊喜——《星之海洋5》！不久前tri-Ace在一个业界技术会议中公布了他们的新引擎技术，tri-Ace坚称那段怎么看都是CG的预告片完全是即时演算。如果tri-Ace的技术真的精进到了那样的水平，那么《星之海洋5》的画面将会超越《最终幻想Versus XIII》。从预告片来看，tri-Ace的新引擎技术将突出真实化的画面风格，那么《星之海洋5》可能会有重大的风格转变。

SE旗下的原Eidos方面也会在本届E3展上大展风采，全新形态的《古墓丽影》越来越有《未知海域》的味道，有望成为《古墓丽影》品牌一次真正意义上的重生，此次应该会以试玩形态展出。SE刚刚取得发行权的《死亡之岛》是又一个丧尸大作，3月份在GDC展公布之后获得强烈好评，有望成为SE次期财报的亮点。Eidos旗下的IO Interactive已确定会公布《杀手47》新作，但愿这个几乎被遗忘的知名系列能给我们惊喜。更受关注的是Eidos蒙特利尔工作室开发的《神偷4》，不过最近Eidos方面透露，虽然《神偷4》的前期准备工作已进行多年，但是Eidos的蒙特利尔工作室一直是全力制作《杀出重围 人类革命》，《神偷4》的开发度很低。不过之前网上流传出本作的屏摄图，看上去应该能达到可公布的状态。

Square Enix 预计展出新作名单

游戏名	对应平台	预定发售日
最终幻想XIII-2	PS3/X360	2011年
最终幻想Versus XIII	PS3	未定
最终幻想 零式	PSP	2011年夏季
杀出重围 人类革命	PS3/X360	2011年8月23日
古墓丽影	PS3/X360	2011年
死亡之岛	PS3/X360	未定
王国之心3D	3DS	未定
杀手47新作	PS3/X360	未定
神偷4	未定	未定

■最终幻想XIII-2

■最终幻想Versus XIII

■古墓丽影

■死亡之岛

敬请关注本刊的E3 2011现场报道！

完美的升级×跨界的震撼

——COD BC 最新 DLC 快速上手攻略

文 天行者 美编 anubis

《COD BO》自从发售以来人气一直高居不下，在 XBOX LIVE 上对战人气更是始终徘徊在前五名以内。每一次推出新的 DLC 地图包总是会掀起一股 COD 对战风，这一次地图包也不例外。和上一个地图包相比，本次 DLC 绝对算得上是大制作、下血本，最值得称赞的，是游戏的丧尸模式还请到了一大票电影界响当当的明星参与演出，含金量十足！地图包名叫 Escalation，售价 1200MSP。

多人对战地图

这个 DLC 包中同样包括了四张全新地图，它们分别是 Convoy、Hotel、Stockpile 和 Zoo。相比起以前的 DLC，这一次的地图在地形的复杂程度方面绝对创了新高。

这个地图的场景是被毁的拉斯维加斯高速公路。虽然大家喜欢在公路上那几辆被毁掉的导弹运输车周围交火，但是真正的交火热点是周边的房屋附近。地图中的建筑类型比较丰富，有加油站、快餐店以及汽车旅馆等等，加上场景中有大量的草丛，这就意味着游戏中能“阴人”的角落非常很多，因此前行的过程中要多留意自己的四周。

从地形结构和建筑位置上看，这个地图和《COD MW2》中的的停机坪地图非常相似。不管是近战还是远距离作战都非常爽快，是我最喜欢的地图之一。地图中两栋建筑的 2 楼都有一个狙击点，拿下了这里可以非常有效地阻击冲过来的敌人，甚至能左右比赛的结果。当然别忘了在房间门口插上阔剑地雷来防止偷袭的敌人。很少有玩家在地图中央的露天区域交火，因为他们更喜欢在宾馆内火拼。由于这里是豪华酒店，因此建筑内的房间众多，玩家能躲着“阴人”的角落也就数不胜数了。这个地图中新加入了“电梯”要素，玩家能通过它们在两层楼之间快速移动。不过仍然要小心，因为许多玩家非常热衷于在电梯口插上地雷等待敌人上钩。

▲这里是首个交火点。

▲和队友一起前行是个不错的选择。

▲端把狙击枪守在这里就能左右整个战局，当然对面也站着一个跟你有同样想法的玩家。

▲这个地方的窗户打烂后能躲在外面阴人，S&D 模式中这里可是热门“阴人”点。

▲在这里使用狙击枪能有效压制下面的敌人。

▲高速公路旁边的这条小道经常会来敌人，守好这里。

▲乘坐电梯要小心，在电梯附近也要小心，因为里面可能不是敌人，而是一颗雷。

▲玩家也喜欢在这附近交火。

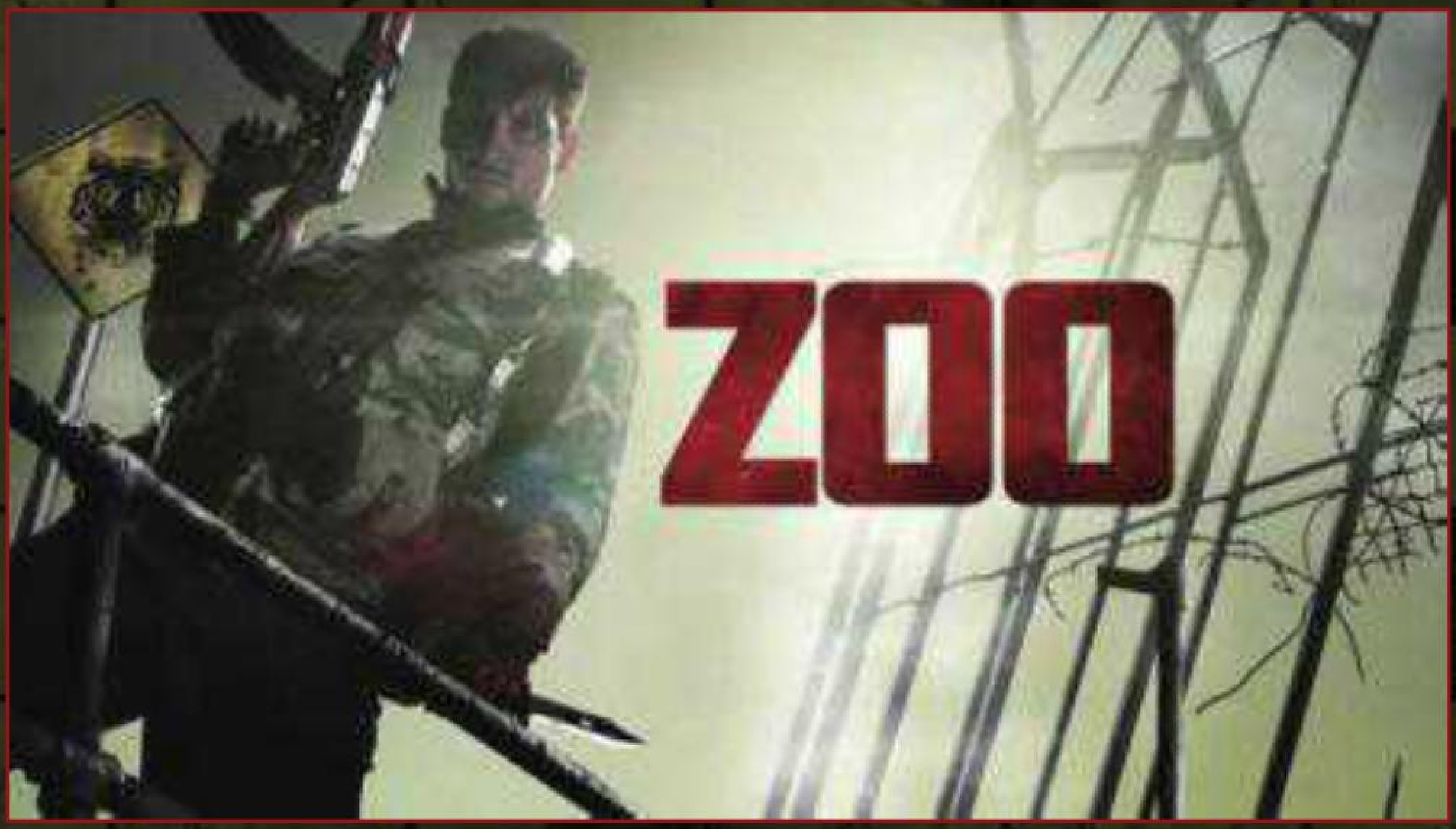
地图场景是下过大雪后的俄罗斯小镇。这里房屋众多，而且屋内结构复杂。这也算是本图的最大特点了吧。两个出生点之间隔着一个核弹制造厂，穿过这里能够以最快速度阻击前进的敌人，是双方的必争之地，因此玩家们的首次交火往往发生在这里。火车附近是一块不大的空地，这里的交火也比较密集。道路两边的房屋可上到二楼，在这里埋伏也是个不错的选择，记得时刻小心你的背后就行了。另外，在核弹制造厂这里也有互动的要素，这里的闸门内外两侧都有个开关，开启后会放下闸门，会让里面的人出不来，外面的人进不去。

▲抢占核弹制造厂是开局后大家的共识。

▲这里的闸门正在关闭。

▲这里是片开阔地，对面经常会有拿狙的敌人瞄着这边。

▲虽然地势相对开阔，但呼叫空投物质时还是得选准位置，否则落在屋顶上就欲哭无泪了。



这个废弃的动物园相当庞大，大到逛完整个地图就要花上几分钟。地图中的高低落差比较明显，单轨缆车这里视野开阔，凡是从下面路过的敌人都能看得一清二楚，是防守时的最佳选择。场景中有两个玻璃展示柜，这里绝对是纯天然的“阴人”好地方啊！只是别忘了在自己的身后插一个阔剑哦！由于这个地图的色调比较灰暗，加之角落众多，因此“蹲坑流”是非常喜欢这个图的。

▲玩 Domination 模式时，这个地方攻防兼备。

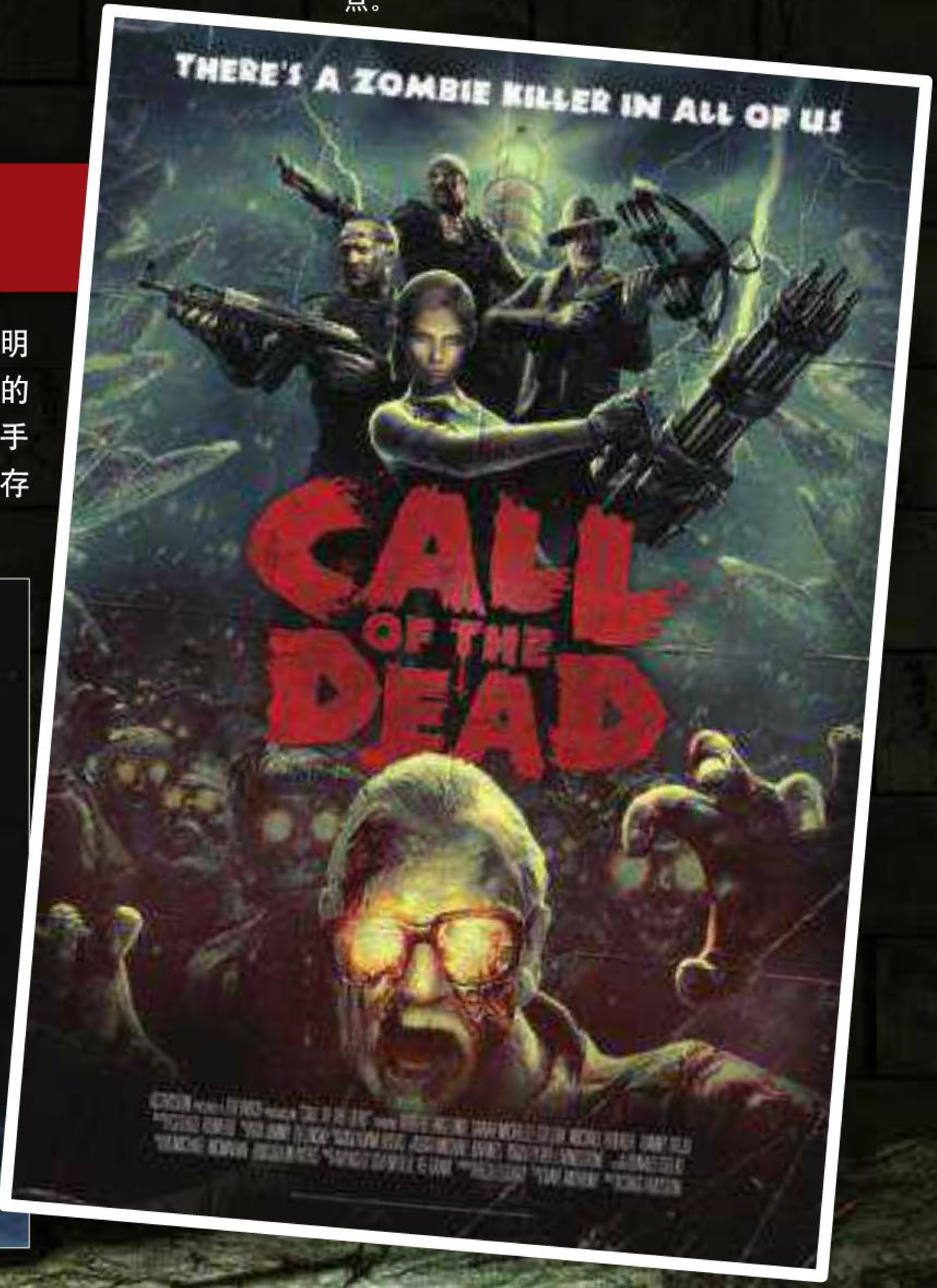
▲地下室中的牢笼，动物都去哪儿了？

▲传说中“纯天然无污染”的“阴人”点。

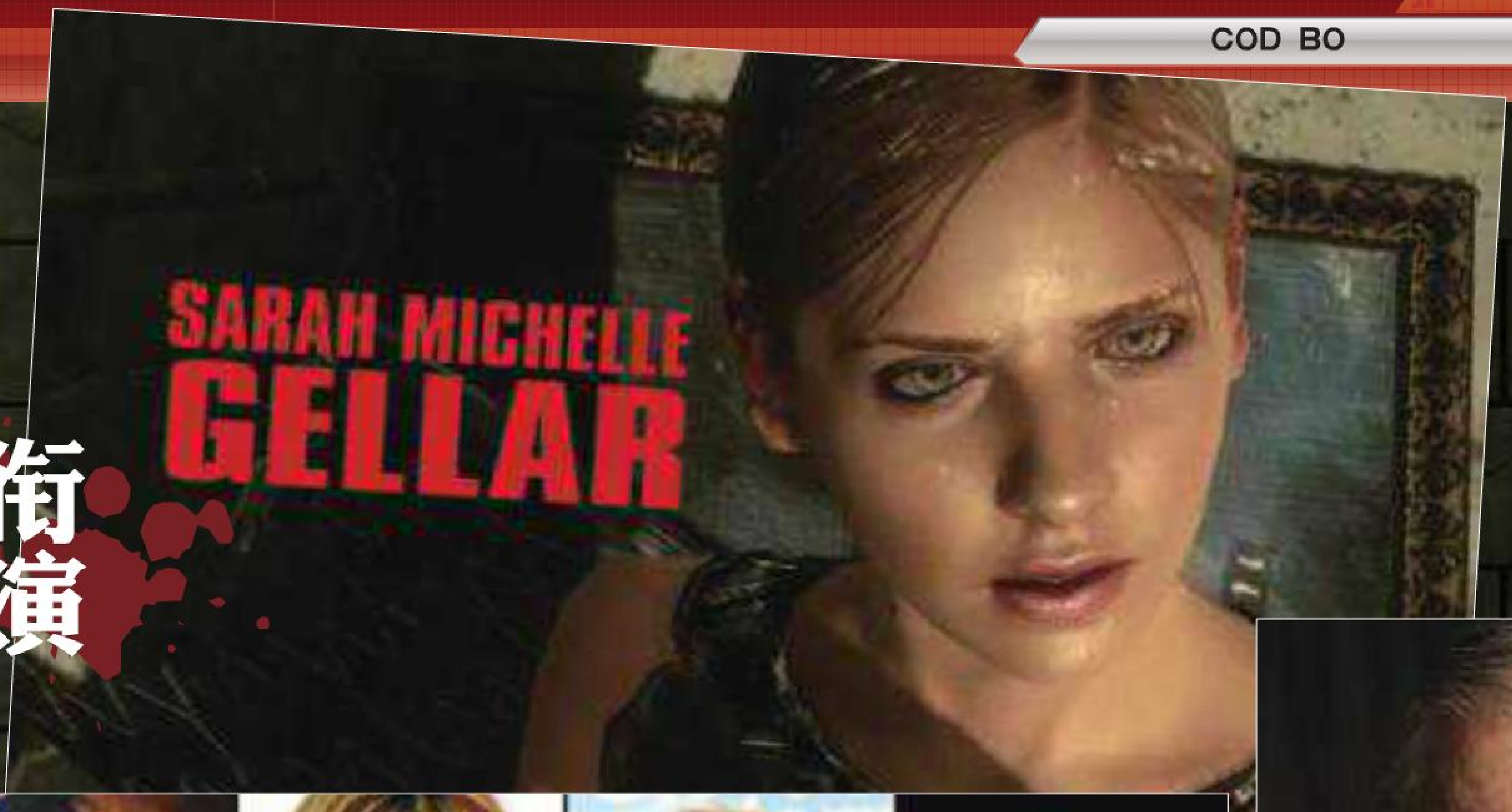
▲单轨列车对面的二楼小屋也是个不错的射击点。

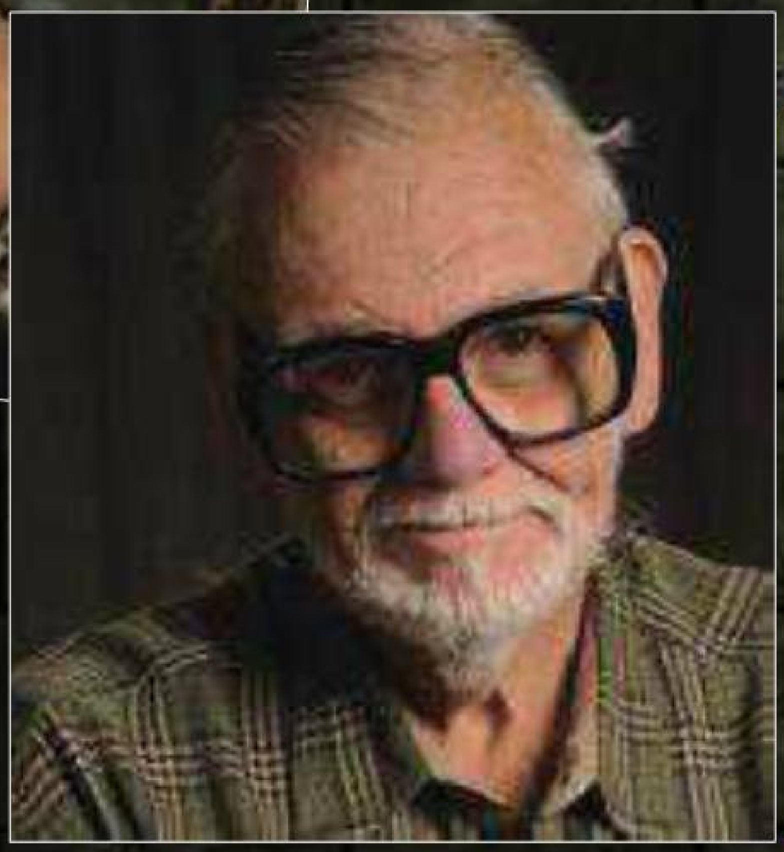
丧尸 × 电影

这一次制作小组真可谓用心到了极点，不仅为玩家带来了有史以来最复杂最庞大的丧尸模式地图，请来几位电影界的大牌明星，光听其中一个人的名字就能让人兴奋得蹦上天了——乔治·罗梅罗（George A. Romero）！而且这一次的丧尸模式也是有剧情的，讲述了罗梅罗导演请来四位明星拍摄他的丧尸题材新片，在一次 NG 讲戏时真的丧尸出现了。罗梅罗被丧尸拐走，并且变成了手持聚光灯之锤的丧尸王。之后四位明星为了生存而不得不与丧尸们作战。



领衔主演





游戏中千万不要去“骚扰”导演，虽然他在普通状态下移动速度非常缓慢，但当靠近或者攻击他时就会暴走，当他锤地攻击时跳起来即可躲避。这时候要赶紧把他引到冰湖中“冷却”，或者用抽奖箱中的 V−R11 攻击他。在冰湖中行走速度会减慢，推荐不间断按着跳跃键来前进。出生点对面的贩卖机能购买“快速救人技能”。当大家都有一定的积蓄后（大概 4 波以后）就要往别的地方进发了。首选的是通往灯塔的道路，因为正常情况下抽奖箱都会出现在这里。抽奖箱下面的房间有一个贩卖机，花钱就能随机获得一种能力；这里也有通往军舰底部的道路。别忘了那里的贩卖机有出售增加生命值上限的饮料。这些东西都需要开启电闸来激活，电闸在军舰顶端。开启后能顺着旁边的滑索回到出生点。要探索其他新区域的时候，别忘了留下一个残废的丧尸来拖住时间，如果能让一个队友在出生点附近稳住导演就最好不过了。不过新一轮开始时要立马和大部队汇合，否则死得会很惨。这个模式要想玩得久，熟悉地图和默契的配合是必不可少的，另外一定要去购买上面提到的几种能力。祝大家杀得愉快！

▲游戏开始后，我们的罗梅罗导演将随着一道闪电从冰湖中华丽登场。

▲导演可惹不得、靠近不得，否则就会发怒暴走。

▲不过把导演引到冰湖中就能让他冷静下来，除开出生点这个以外，游戏中还有其他两个冰湖。

▲当大家存够足够的金钱时，就应该往其他地方推进了，推荐首先开启这里的道路。

▲因为抽奖箱在这上面。

▲当然选择另一条路也很好。

▲毕竟军舰上面有电闸，启动后就能在贩卖机上强化自己的能力了。

▲第二个冰湖在灯塔这里，在这里防守时要小心画面右侧的岩石后面也会刷新丧尸。

▲第三个冰湖在军舰的底部，这里能购买增加血量上限的道具。

▲游戏中新增了“俄罗斯套娃手雷”，扔出去后能沿一条直线持续爆炸。

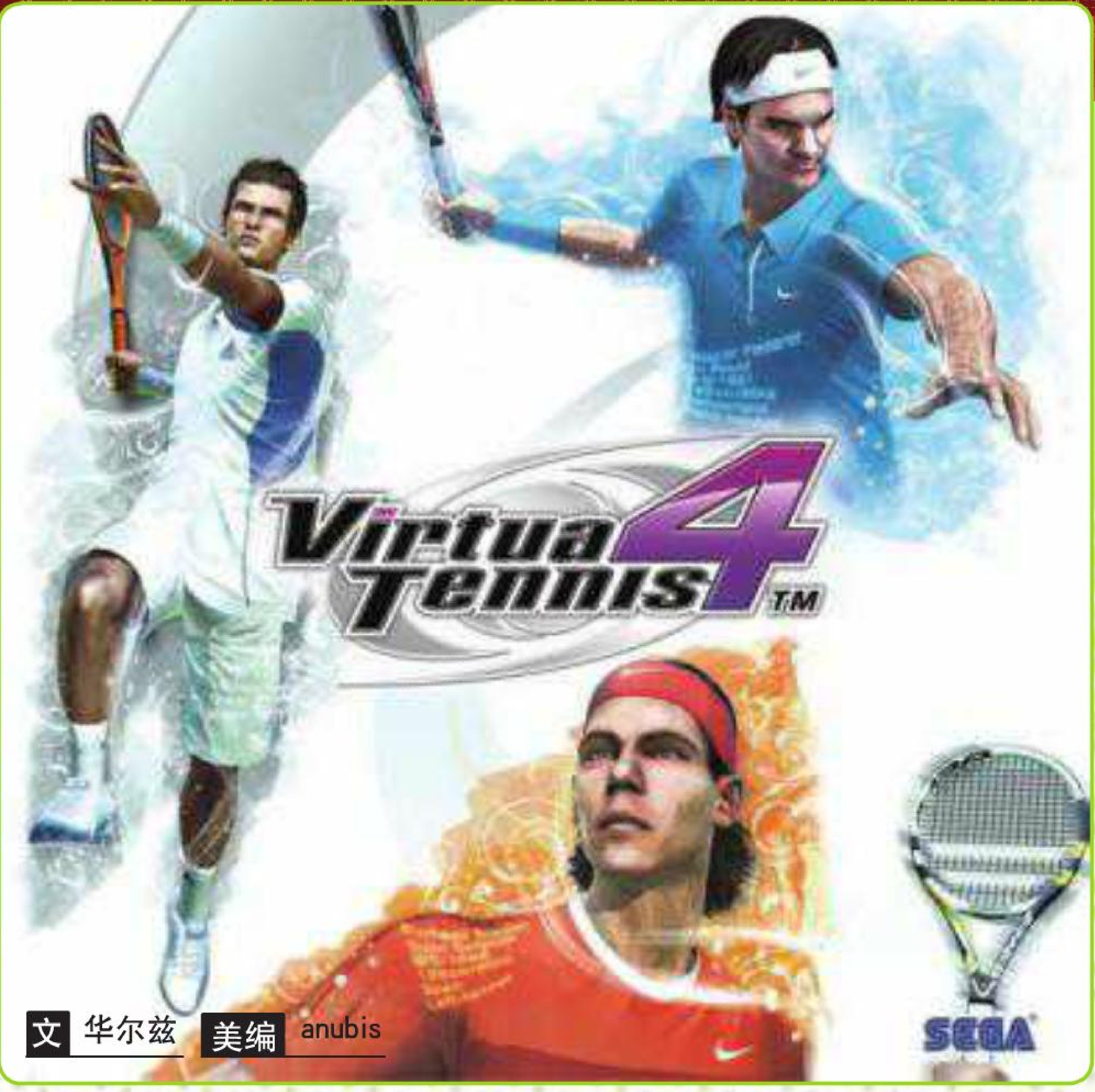
▲趣味十足的“V−R11”，能让丧尸变成正常人，能让暴走的罗梅罗导演冷静下来，也能让平静的导演狂暴化。

▲如果选择单人游戏，那么结束游戏后会出现罗梅罗导演的一段独白，太赞了！。

可以说这个 DLC 包再次掀起了《COD BO》的对战热潮，许多沉迷于《战争机器 3》多人测试的玩家也再次转投到 COD 的阵营。新的丧尸地图在玩家群中评价非常高，因此这一次跨界合作相当成功，相信这股热潮会持续到《COD MW3》发售。

VR网球4	SEGA		体育
多机种	Virtua Tennis 4		美版
	2011年5月10日	1—4人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360、Wii。		对应玩家年龄：全年龄

本次的“《VR 网球》系列”十周年作品在游玩乐趣上有足够的保障，各种迷你游戏以及 WORLD TOUR 模式有足够的可玩性，对网球不在行的玩家也可以乐在其中。新增 Match Momentum System 系统虽然每个球员发动条件不同，但使用起大同小异，比较遗憾。《VR 网球 4》是次世代网球游戏中读盘最快的，不过本作在真实比赛还原度上还差得很远。



文 华尔兹 美编 anubis

基本操作 VIRTUA TENNIS 4

X360/PS3	功能
左摇杆 / 左摇杆	角色移动
B/〇	发动 SUPER SHOT
X/□	削球
A/×	击球
Y/△	挑高球

其他操作

向对方相反方向拨左摇杆 +X/□为放短球。游戏的主要击球方式为 A，在不同的站位条件下会变成平击球 / 上旋球，网前则会变为截击 / 扣杀等。离球较远的方向还会做出如飞身扑球或跑动击球。接球判断时间越长则击出的球速度越快力量越大，选择合理的击球位置会影响回球的好坏。

动量绝技系统（Match Momentum System）

本作的新增系统，玩家将上方的槽蓄满便可按 B/〇键发动，不过仅限在接球时使用，无论底线还是网前都可以，只有在发球时无法使用。发动之后回球落点较低，角度刁钻且速度快，即便对方接到往往也可以形成上网扣杀，可以说是非常实用。

根据所选角色不同，蓄满槽的方式也会有所变化。比如罗迪克 Big Serve 就通过发球以及扣杀来蓄满，费德勒的 All Round 则任何球都可以增加，纳达尔的 Solid Defence 则为回球数越多增长得越快。

模式简介 VIRTUA TENNIS 4

WORLD TOUR

本作的生涯模式采用大富翁式的玩法，通过走格子来选择相应的地点练习或者比赛。正常情况下会分为一周目 4 个赛季，每个赛季最后都会有一场大赛在等着玩家。而生涯模式最大的特色则是收集星星的要素，玩家可以把星星看作是球员的荣耀值，在进行比赛或者参加慈善活动中都可以得到星星，而星星所累积的数量除了会影响最后关于自创角色的生涯评价更关系到隐藏的第 5 个赛季出现。

在游戏的前 4 个赛季获得总共 750 个星星之后便会追加第 5 个赛季，在这个赛季的最后玩家需要面对的选手便是强大的 KING。要提升星星数量，玩家需要在有赛事可以选的情况下优先选择赛事，不仅有更多的星数可以拿，还可以增加金钱。没有赛事的话则以做慈善为主，做慈善需要体力与金钱，所以适当的休息和迷你游戏也很重要。

第 2 个赛季会追加观察团，观察团会增加玩家获得星星的数量，所以每次进入房子形状的格子中都花钱聘请观察团就非常重要了，由于资金有限，建议尽量聘请便宜的那个为主。每个赛季都有时间限制，如果限定的时间内没有进行赛季最后的比赛会被扣除星数，这点一定要注意。另外在球员体力耗光后不仅不能做公益善事，在比赛中跑位和力量还会大幅消减。更惨的是体力为零时需要浪费一天的时间进行休息，这很可能导致最后的比赛迟到被扣星数。所以每个赛季的大赛前一定要将体力恢复满，因为团体赛事中需要足够的体力。

由于体力值在第二周目并不会继承，玩家需要通过在平时的迷你游戏中训练增加体力的最大值。在一周目买到的道具以及所提升的能力都会继承到二周目中，而星星数与体力则不会继承。这样，在赛季中将赛事都拿下，多做些慈善赛事并聘请观察团便会获得 750 个以上的星星进入第 5 赛季，并得到成就 / 奖杯。

ARCADE

本作的街机模式，在这个模式下玩家会与随机与各个实名选手进行三局两胜的比赛。在比赛中系统会根据玩家的表现给予不同数量的奖牌，其中使用扣杀、MAX 发球、截击、飞身扑球 、SUPER SHOT 等动作都会得到奖牌，而拿到 5,000,000 分 7.770，000 分都可以各解锁一个成就／奖杯。

玩家选择 NORMAL 或以上难度，在比赛中一盘不输的情况下且对方得分不超过 40，满足以上条件则会在第 5 场中遇到 DUKE 或者 KING。将他们击败便可以在 ARCADE 模式或 EXHIBITION 模式将他们解锁，而打败实力强劲的 KING 更会获得一个成就／奖杯。

与 KING 的比赛尽量以发球局中向外角发大力球之后上网截击为主，而想破发 KING 基本上是不可能的，玩家可以专心于自己的第二个发球局。推荐使用罗迪克，他的强力发球在发球局比较占优势。

EXHIBITION

自由模式，在这个模式下可以对比赛进行各种设置，并且可以在使用在 WORLD　TOUR 模式和 ARCADE 模式解锁的所有隐藏角色以及隐藏场地。在这个模式下打 10 场比赛则会获得一个成就／奖杯。

PRACTICE

游戏的练习模式，其中会有发球、击球力量、扣杀等练习，初学者可以先在这个模式下进行练习。每个练习都会有气球作为目标，击破 30 个气球则会获得一个成就／奖杯。

PARTY

除了在 WORLD　TOUR 模式中外，也同样可以在这个模式下玩各种迷你游戏，不过在 PARTY 模式中会与 WORLD　TOUR 模式稍有不同。在 WORLD　TOUR 模式下可以选关，而 PARTY 模式则需要玩家一个等级一个等级的取得分数过关，在两个模式中都可以拿到相对应的迷你游戏成就／奖杯。

迷你游戏解析

Clay Shooting：击破盘子的迷你游戏，玩家需要用回球击破尽可能多的盘子，在红色盘子出现时将其击破会进行刷新。要拿高分就要尽量回球以直线为主，一次性击碎盘子的数量越多，乘分越多。而成就／奖杯所需要的一次性击碎 5 个盘子则推荐玩家在 WORLD　TOUR 模式下玩 LV3 的 Clay　Shooting，这样很容易利用一条直线击碎 5 个盘子。

Coin Match：金币模式中需要玩家与对手比赛的同时不断的收集场地中的金币来提高分数。如果赢了对方还可以在下一局拿到 400 分的银色奖励币。难度越高对手越强。

Ace Striker：需要用球拍将足球打入球网内，LV1 时应尽量将球击向发球时守门员所在处。LV2 以后会出现人墙，需要抓时机向无人墙的地方发内角或外角，部分则不调整方向选择直接发球。连进数量越多则乘分越高。MAX 罚球可以将人墙和守门员击飞，不过对后期的“硬人墙”无效。

Egg Collector：需要收集场地内的鸡蛋，还要防止发球机发来的球砸死小鸡。在鸡妈妈出现时将小鸡送过去即可，移动力相关的训练，难度较低，一次性运送 10 只小鸡给鸡妈妈可以获得成就／奖杯。

Bomb Match：爆弹上的数字代表还能接触几次便爆炸，将炸弹引爆在对方那边便可获得分数。场地中有数字的地方将炸弹打在那里会减去相应的数值，玩家需要计算砸向哪个数字。等于或大于炸弹上的数字即会引爆。连续在对方那边引爆 20 次则会获得一个奖杯／成就。

Wall Match：场地中的三个颜色分别代表三个板子，玩家需要将板子升起、拦截对方的球。在这个游戏中推荐玩家使用吊高球，这样自己的回球便不会碰到升起的板子，只要对方将球打在板子上或没接住回球就会获得相当多的分数。

Wind Master：在有风力干扰的情况下比赛，根据难度的不同刮风的方向也会有所偏差。在这个小游戏中鼓励玩家多回球，回球越多则乘分越多。玩家尽量将球向 NPC 的方向打让他接住球即可。

Royal Poker：这个迷你游戏采用皇家扑克的玩法，玩家将回球打在相应的扑克上该扑克便会翻牌，翻出的牌形成可以得分的组合便可。成就／奖杯需要玩家打出 10 次同花顺，所谓同花顺就是相同颜色下连续的牌，比如黑桃 10　J　Q　K　A。推荐在 LV4 下经行，在这个模式下有万能 SPT 牌可以使用。

实用技术　特快专递

VIRTUA TENNIS 4

我是托尔！我是雷神！

文 天行者 美编 anubis

随着电影的上映，同名游戏也已发售。和看完电影之后愉悦的心情相比，玩了这款游戏的玩家都纷纷表示已经被雷得外酥里嫩，游戏也确实对得起“雷神”这个称号。飘渺的手感、简陋的画面、猎奇般的QTE等等都在考验着玩家们的耐心。近期美式ACT匮乏，无聊的时候也可以玩玩本作，至少游戏的成就比较好拿。

一周目通关时间：7小时，
全成就时间：14小时。

雷神托尔	SEGA		动作
多机种	Thor：God of Thunder		美版
	2011年5月3日	1人	59.99美元
	无对应周边		

操作方式

文章中以X360版操作为准

	X360	PS3
移动	左摇杆	
视角	右摇杆（按下为进入瞄准投掷模式）	
防御	LT	L2
冲刺	LB	L1
投掷攻击	RT	R2
雷神锤神力／飞行	RB	R1
普通攻击	X	□
神力攻击	Y	△
抓取	B	○
跳跃	A	×
吸收符文	十字键↑	
切换魔法	十字键←→	
查看提示	十字键↓	
升级界面	BACK	SELECT
暂停	START	

TIPS

●直接投掷雷神锤是不消耗神力槽的，但是进入瞄准投掷模式则会损耗；

●雷神锤神力不是想放就能放的，要到特定的场景或者剧情才行，画面的左上角会有醒目的提示，对敌人进行有效的攻击即可增加神力槽，一段时间没有攻击敌人神力槽则会下降；

●游戏中能随时按下暂停去查看各种招式的操作方法，而且还有视频演示，比较贴心；

●游戏有时候也会卡关，比如某个关键道具出不来或者剧情不往下发展，这时你就要退出游戏重新进入；

●游戏中能随时进入菜单更换托尔的造型；

●最快的移动方式：跳跃后冲刺，落地后重复此动作；

●游戏中补充血量和神力的道具叫符文（Rune），分别用红色和蓝色表示；

●如果想在二周目继承一周目的所有能力，请在通关后选择Continue，其他选项会让你欲哭无泪。

收集要素

GOD OF THUNDER

游戏中也有比较丰富的收集要素，有些收集品只会在Hard或以上的难度中出现，其他难度中会以透明状显示。我个人推荐先用Easy难度通关，把能力都升级得差不多后，再选择Hard难度收集遗漏的物品。另外要养成“到达一个新场景就旋转视角来观察周围的环境”的好习惯，因为游戏的收集品大多都在非常显眼的位置，稍微用心一点都能找到。

QTE

GOD OF THUNDER

本作的QTE出现在大型敌人和BOSS上，当把敌人打到一定程度时，身上会出现一个亮点（BOSS的话还会在地上出现一个相同的亮点），这时候你要抓紧时间跑过去按B，就能进入QTE。一般的杂兵QTE比较简单，按X是用普通攻击把敌人揍到死，Y和B都是一击必杀技，有时候会出现杂兵反击的情况，大多数情况都是连打X或者LT+RT来挣脱。接下来要开始讲解最为恶心的BOSS战QTE。

BOSS都有一层厚厚的护甲的，各个击破后才能给BOSS造成实质性的伤害。在正确的位置按下B后会爬到BOSS的身上，一般情况下画面中会出现几个方向提示，即允许玩家在BOSS的身上移动，选择方向的同时你还得按下B，否则算QTE失败；如果其中一个

方向闪着光而你没有往那个方向移动，也算QTE失败。每一个方向都有一个BOSS的弱点，攻击一次能打掉一格护甲。千万记住同一个弱点破坏一次就够了，重复攻击对护甲没有半点作用！跟杂兵一样，BOSS战的QTE攻击方式也分为X／Y，X的普通攻击能打出不少回复符文，Y则是直接破掉护甲；当BOSS战中出现需要连打按键的情况时，要紧盯画面的右下角出现的提示；如果画面中没有任何按键提示时，按Y即可。

升级系统

GOD OF THUNDER

按下BACK键即可进入游戏的升级系统（Valor）。这里有6个大项，每一个大项里面有5个小项需要升级。分别是General、Melee、Hammer Throw、Lightning Power、Thunder Power和Wind Power。正常情况下一周目不可能完成所有项目的升级，因此我推荐大家优先升级General、Melee、Hammer Throw和Lighting Power。下面简单讲解一下每一个升级项目。

General：此项与生命值上限有关，每升级一次血量槽旁边多出一个红格（神力槽则是根据收集品来提升上限）。

Melee：升级后能提升普通攻击的伤害值。

Hammer Throw：升级后能提高投掷的攻击力。有的BOSS如果采用近身攻击会非常吃力，在远处投掷雷神锤则是个不错的选择。

Lighting Power：“电之神力”，在自己周围制造许多条闪电攻击。这是最实用最强力的魔法，绝对是杂兵战BOSS战的首选神力。

Thunder Power：“雷之神力”，制造一条沿着直线攻击的雷电，无视屏障，更多情况用于解迷。

Wind Power：“风之神力”，制造一股强风，游戏中主要用来吹散冻气和炎气，防止自己被冻成冰块和烧伤。

三种神力升级后都能解锁新的招式，并且按住Y都能发动大范围攻击，华丽与实用兼备！

BOSS 战要点 GOD OF THUNDER

Frost Goliath

开战后先把场景中增加一条生命值的 Valkyrle's Gift 给拿到。因为是第一关，因此这个 BOSS 难度不算高，它的主要攻击方式是原地旋转攻击、冲撞、扔冰柱和发射跟踪冰球。推荐近身打它，因为虽然跟踪冰球能反弹回去，但是两次成功的反弹的间隔长达一秒左右，被之后飞过来的冰球击中的几率非常大；冲撞和扔冰柱无难度，只要往一个方向冲刺就行；近身后它会旋转攻击，当看到 BOSS 锤地后就要迅速跳起来往相反的方向冲刺躲避。不过我仍推荐大家使用近身战法，靠近 BOSS 后使用“电之神力”攻击，几下就能进入 QTE 状态，这里我推荐的攻击顺序是 BOSS 左手→右手→两次胸部，第四次 QTE 中 BOSS 会抓住你，这时候需要连打的按键是 X。按 Y 破甲前推荐先普通攻击两三次，能出来不少红蓝符文。后面的关卡还会遇到穿盔甲的 Frost Goliath，需要 LT+A 再接 Y 来破甲，QTE 时推荐先攻击它的头顶部分，因为破坏了那里后它就不能修补自己的盔甲了。

Ymir

BOSS 会震地攻击，跳起来即可；离它比较远的时候会放出水球，水球撞到你后就会化成许多蓝色符文。打这个 BOSS 近距离依然推荐“电之神力”，不过要随时切换到“风之神力”，因为当 BOSS 趴下时会在周围放出大量冷气，吹散后方可过去进行 QTE 攻击，当打掉最后的一个护甲后就自动进入剧情。

进入下一个场景后，这里是个难点，我们的任务不是干掉 BOSS，而是开启大门。BOSS 这时学会了新招式——远距离冰冻光线以及全屏冰刺攻击。前者的破解办法就是靠近 BOSS，后者只需跳起来冲刺过去进行 QTE 即可。这里的 QTE 判定极为严苛，稍微按慢一点也算失败，因此在选择方向之后直接按 Y 吧。几次 QTE 后它就会暂时消失一会儿，这时候就是去开启大门的最佳时机。不过要小心当自己的脚下出现白光时要及时逃开，BOSS 也会在这时候满血满状态出现。持续两三个回合后就能把大门完全打开。

Mire Giant

别看这个大家伙体型巨大，行动起来可一点都不迟缓。第一次遇到它时，攻击方式有冲撞、拍地攻击和咆哮，另外它的跳跃砸地再接重拳非常厉害，需要冲刺躲避。QTE 的时候直接按 Y 即可，当出现 BOSS 双手抓住你时要连打 LT+RT 来挣脱。总的来说这一战难度不大。

第二次跟它战斗是在乘坐它到达另一个场景后，这里不用杀掉它，开启地面上的两个机关即可。这里它仍喜欢用冲刺攻击，先站在离机关比较远的地方，等它冲过来后躲开，然后上去电它，之后火速去启动机关，两次之后战斗结束。

War Beast

这个 BOSS 距离远时会使用导弹攻击，这个用冲刺就能躲掉；近距离时会使用践踏攻击和重拳攻击，前者跳起来即可；重击需要往远处冲刺。当 BOSS 出现张开怀抱的动作时，意味着 QTE 时间到了。这时候 BOSS 不会乖乖地待在原地不动，因此要注意自己的位置一定要保持在 BOSS 的前方。QTE 破甲时需要对着同一个地方攻击两次，每攻击两次，BOSS 会抓你一次，连打 LT+RT 即可摆脱。7 次 QTE 即可干掉它。

Uik

终于跟它对决了。这个场景中还会冒出火柱，移动时要小心躲避。BOSS 的移动速度非常快，它最喜欢冲过来三连击玩家，这招很好躲；隔得稍微远一点就会跳过来锤地攻击，并且会朝它正前方 45° 范围内放出几条冰柱，往旁边冲刺躲避即可。第一次 QTE 时需要连打 X，成功后 BOSS 会跳到楼上扔能量块砸玩家，这里躲避也是有窍门的，当看到 BOSS 把能量块举起时，就要立刻跳起来，BOSS 扔出的一瞬间立刻往旁边冲刺一下，这个时间差能让玩家毫发无损。扔完后 BOSS 会再次下来，当然它还不忘顺势砸地攻击一次。第二次 QTE 是顺时针转左摇杆，成功后 BOSS 会再次跑到二楼扔能量块；第三次 QTE 按 Y 即可，之后 BOSS 会……大家也都能猜到；第四次 QTE 也是按 Y，不过这次 BOSS 不会再上去扔东西了；最后一次 QTE 比较复杂，按键顺序是 LT→X→LT→X，记得要快！

Infernir Champion

虽然这个 BOSS 有一些招式，比如召唤地狱火，踏地攻击等等，但我们都可以完全无视这些，因为它一出来就能 QTE。前两次分别往左右两边爬，攻击 BOSS 的肩部，第三次是往上爬，之后按 Y 攻击。接着 BOSS 会在原地不动，身体周围有火焰保护，这时候飞到上面的平台，按下 RS 进入瞄准投掷模式，攻击 BOSS 的头部发亮的部位，成功后 BOSS 会转身躲到门里面去回血，赶紧瞄准大门上方中间的那个红色晶体攻击，碎掉后 BOSS 会很无奈地过来继续跟你战斗。还有，QTE 时 BOSS 会使用火焰攻击，这时候要狂摇左摇杆摆脱，不过很遗憾我一次也没成功过……

接下来的一个关卡还能遇到它，但非常容易对付，稍加注意即可无伤干掉，还能解开相对应成就 If He Be Worthy。

Surtur

游戏中最帅气的一个 BOSS，没有之一！推荐打法，绕圈流！第一形态中，跟 BOSS 隔一段距离投掷雷神锤打它，给予一定伤害后 BOSS 会放出一个不断扩大的岩浆圈，这意味着 QTE 时机已到，跳跃冲刺躲避后跑到 BOSS 的大剑前面自动进入 QTE，往上爬后按 X。成功三次后 BOSS 躲到场景外面，开始清理杂兵。

杂兵战比较简单，同样推荐使用“电之神力”，蓄满雷神锤神力槽后按 RB 施放，开始第二次迎战 BOSS。

这一战我们同样需要蓄雷神锤神力槽。这一战 BOSS 会了不少新招：隐身瞬移，然后出现在其他地方放出三道火焰冲击波，看上去很厉害但是很好躲；双岩浆圈，跳起来往 BOSS 的方向冲刺比较好躲；召唤陨石，只要顺着一个方向跑就能躲过了。这里近身普通攻击比较吃力，依然推荐靠近后使用“电之神力”。当 BOSS 只剩一丝血时会自动进入 QTE，首先需要连打 X，然后按 X 攻击。连续两次后会发现雷神锤神力槽已经蓄满，按下 RB 进入剧情，接着战斗结束。

Mangog

最终 BOSS 战，整场战斗分为三个阶段。

第一阶段中，BOSS 的扫尾攻击比较有威胁，需要躲远点；连续重拳比较好躲，而且出招后硬直很长，可以过去痛痛快快招呼它几下。当 BOSS 胸口冒着黑烟时就要绕到尾部进行 QTE 攻击，这里只需要按 Y 即可。重复三次进入下一阶段。

这个阶段 BOSS 要去高台上放出连续飞行道具，我们需要弹反攻击。由于飞行道具比较密集，推荐弹一个冲刺一下取消自己的硬直，然后接着弹。弹反攻击三四次后 BOSS 会跳下来给玩家 QTE，这里按 Y 即可，第二次画面提示按 X 会直接进入下一阶段。

这个阶段需要蓄雷神锤神力槽，还是推荐近身用“电之神力”，蓄满后发动“召唤弟弟洛基”，他会吸引住 BOSS，玩家需要迅速去 BOSS 身后 QTE，同样是按 Y。当生命值不多时，爹地奥丁会主动给玩家补血，不过仅此一次。三次成功的 QTE 后，进入剧情，干掉 BOSS，通关。

实用技术 特快专递

栏目主持
纱迦

软硬兼施 SP

HARDWARE & SOFTWARE

软硬件实用信息大集合

PSN 持续不好，Wii 又一直低迷，三大主力机种仅存 X360 一家奋战，搞得本期“软硬兼施”有点无米之炊的感觉。不过接下来就热闹了，X360 的新固件要问世了，3 张碟的《黑色洛城》要出了，延了又延的《如龙 终焉》要出了，精彩万分的 E3 展要开了。希望 PSN 能够尽快恢复，服务也要比过去给力得多。

高清时代，平板电视选购再入门

E3 开幕在即，任天堂不出意外地公布了“Project Cafe”计划。根据知情人士的介绍，任天堂此次在 E3 发布会上所准备的输出设备已经全部使用了高清产品，这在前几年是不常见的事情，由此可以肯定“咖啡厅”计划下的任天堂次世代主机将是任天堂史上第一款支持高清输出的家用机，由此一来，三大家用机将在明年全面步入高清时代。高清时代当然是以平板电视为依托，几年前，在 PS3、X360 发售之初，我们曾经做过一次平板电视的选购推荐，但时过境迁，现在的技术和当年已经不可同日而语，普通的平板电视在价格上逐渐可以被主流玩家所接受，所以在任天堂高清主机发布之前，我们准备再来对平板电视做一次比较系统的入门介绍，当然因为现在的电视发展错综复杂，每个厂商都有自己的主打技术，譬如索尼的 BRAVIA Engine，夏普的 ASV 技术、松下的 C.A.T.S. 对比度自动跟踪系统等等，即便是国产厂商也都有包括屏变技术、丽翔引擎等等的差别。所以在一篇文章里将每个厂商的主打技术全部介绍完是既占用篇幅，也不现实的。在本期的“软硬兼施”里，平板电视选购入门的介绍主要集中在五个方面：1. 电视尺寸的选择；2. 液晶和等离子的差别；3. 倍速功能简介；4. 液晶面板间的不同；5. 购买电视的注意事项。通过这几点玩家应该可以了解到目前最最基础的平板电视选购常识。至于每个厂商间的不同技术优势，如果玩家感兴趣的话，可以在今后选择性的做一些不定期的连载介绍，下面先让我们开始这期的内容。

平板电视的尺寸选择

玩游戏到底买多大尺寸的电视最合适？不少人肯定脱口而出：“42 寸”，或者是“越大越好”。这固然没错，但在有限的空间内，选择最合适的尺寸对眼睛来说才是最舒适的，有时候过大的尺寸在较小的空间反而会让你觉得看不全屏幕上的内容，相信坐在前三排看过 IMAX 电影的玩家对此一定都深有体会，所以选电视不一定是越大越好，而是越合适越好。我们先来看一下普通平板电视的尺寸选择参考。

观看距离	电视尺寸
2.0 米	32 英寸
2.5 米	37 英寸
2.8 米	40 英寸
3.0 米	42 英寸
3.5 米	46/47 英寸
4.0 米	50 英寸
4.2 米	52 英寸

此表判断是根据欧美常用电视观察距离公式计算得出的，也就是“最佳观赏距离 = 屏幕高度 ÷ 垂直分辨率 ×3400”，如果说你是买平板电视用来看普通的节目和 DVD，这种选择一定没错，但是玩游戏讲究的是更强的视觉包围感和更大的视角，所以即便空间有限，我们也需要将画面质量控制到最好。按照

▲电视的观看距离和游戏效果息息相关。

国际无线电咨询委员会的定义，高清画面在屏幕高度 3 倍的距离观看时效果最佳，此时画面中的图像和真实物体的比例最为接近，所以这样一来，在电视的观看距离上就发生了新的变化。

高清游戏最佳观赏距离	电视尺寸
1.2 米	32 英寸
1.4 米	37 英寸
1.5 米	40 英寸
1.6 米	42 英寸
1.8 米	46/47 英寸
1.9 米	50 英寸
2.0 米	52 英寸

从这个尺寸参考里，可以发现，在 2 米的距离范围内，52 英寸电视是最佳视觉享受。美国的专业人员曾经做过一些测试，得出 3 米内的最佳屏幕尺寸是 75 英寸这样的结论。如果小于 75 英寸，画面在视觉里就会发生部分损失，所以同理到 2 米距离效果也是如此。但是需要注意，这个尺寸是针对于 Full HD 电视，通俗的说也就是 1080p 分辨率的电视最佳观看距离，如果你的电视分辨率级别只有 720P 或者是 1080i，那么这个视觉空间又会发生新的变化，加上 1080p 游戏的同类对比，我们来把距离参数变得更精确。

电视尺寸	720p 游戏最佳观赏距离	1080p 游戏最佳观赏距离
32 英寸	1.88 米	1.25 米
37 英寸	2.18 米	1.45 米
40 英寸	2.35 米	1.57 米
42 英寸	2.47 米	1.65 米
46/47 英寸	2.70 米	1.80 米
50 英寸	2.94 米	1.96 米
52 英寸	3.06 米	2.04 米

现在通过这个表格，相信你可以选择好最适合你的游戏平板电视了。

液晶电视和等离子电视的差别

介绍液晶电视和等离子电视如果仅仅是从百度和谷歌上弄些最基本概念给玩家贴上，这样写起来一点意义都没有，所以在这个章节里，依然还是由表格说话，主要介绍两种电视的优点和缺点，原理等方面咱们一概不谈。

液晶电视优点	等离子电视优点
1. 体积小、功耗低、更省电；	1. 动态清晰度高，运动图像不易产生拖影；
2. 亮度高，显示图像透亮、鲜艳；	2. 全数字化过程没有信号损耗；
3. 图像之间没有大面积闪烁；	3. 色彩出众，还原能力好，显示效果自然；
4. 外观出色，尺寸型号齐全。	4. 暗场动态范围大，图像层次感丰富。

▶刨除液晶电视的部分高端面板，等离子电视的可视角度也要优于液晶电视。

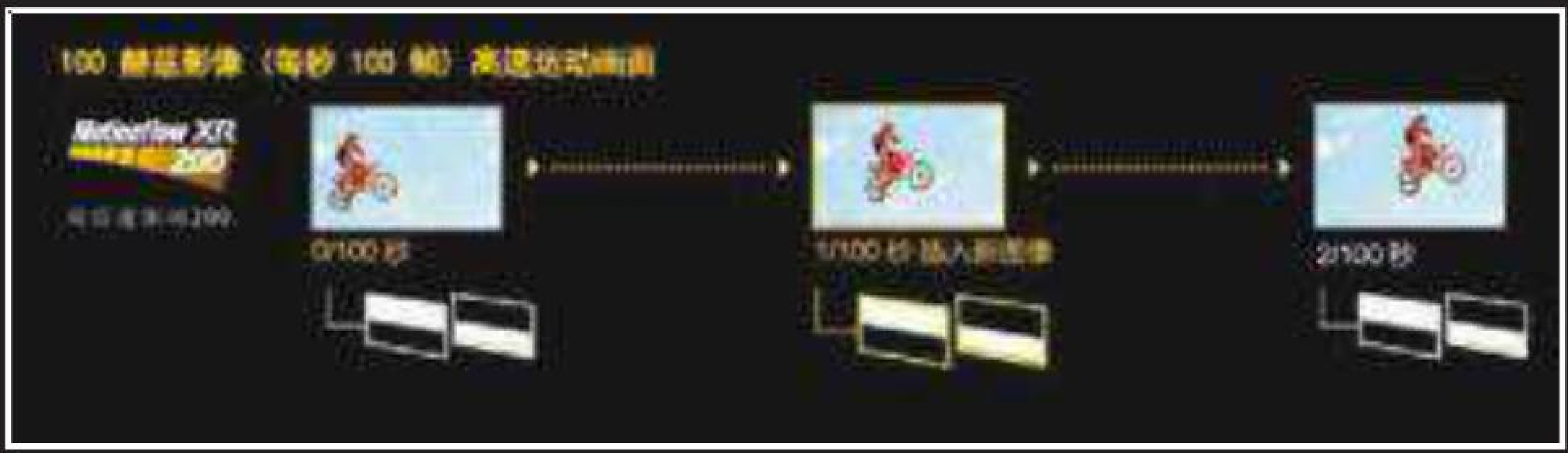
液晶电视缺点	等离子电视缺点
1. 动态清晰度不高，运动图像容易产生拖影；	1. 机身厚、重量大、发热和耗电量高；
2. 存在漏光现象，全屏亮度均匀性差；	2. 亮度较低，存在一定的颗粒感；
3. 彩色还原能力差、覆盖率小，黑色表现力不够；	3. 高温放电，容易发生烧屏现象；
4. 暗场动态范围小，画面层次感不强。	4. 外观臃肿，屏幕尺寸较少。

这个表格最佳的观看方式是交叉对比来看，这样能更清楚的把两者的优缺点看的更透彻。先来说一下液晶电视，从优点里可以看到其亮度高、显示图像透亮、鲜艳，但在缺点里又可以看到液晶电视的彩色还原能力差、覆盖率小，很多人可能会有疑问，这两点是不是存在矛盾？答案是否定的，亮度高、图像透亮、鲜艳说的是液晶电视在颜色的显示上十分鲜艳，但还原能力差是指颜色虽然显示鲜艳但并不一定准确，这两者是有本质区别的。另外，在优缺点里也可以看出液晶电视适合长时间游戏，功耗低、寿命长都是其优于等离子电视的长处，但是因为色彩表现力不强、动态画面有拖影这样的现象，所以液晶电视在游戏体验上要略逊于等离子电视。等离子电视在色彩方面的优势适合对游戏画面要求较高，但每天开机时间比较短的玩家，因为其最大的软肋就是容易烧屏。每天如果长时间的保持一个画面，一般是大于5小时，这个画面残影就会长期的停留在电视上很难消除，这就是烧屏。所以想要长时间的玩游戏，一定要选择液晶电视。如果从尺寸的角度来说的话，42寸以下的入门级产品还是选择液晶电视较好，因为相对更便宜。中等尺寸的电视，即46寸到52寸这个区间范围，液晶和等离子就都可以考虑了，按需求来买。画面派：等离子；时间派：液晶。52寸以上的大型电池目前主要还是液晶了，这个没太大选择余地。

▲游戏玩家选择倍速时切记要120Hz和240Hz，不要买错。

液晶电视的倍速功能

倍速这个概念印象中是在2008年开始的，这是针对液晶电视容易在运动图像中产生拖影而兴起的一种技术改进，其在总体上分大致为两类，一种是插帧技术，另一种是背光扫描技术。先来说说插帧技术，这是最早的倍速技术之一，其原理就是在高速运动的两幅画面中再插入一副运算帧或是一副黑帧（全黑色的画面），这样相邻的两幅画面就不会因为交替过慢而在人眼里留下残影了。用普通的50Hz电视举例，每秒种电视会显示50幅图像来形成连贯的动作，在具有倍速功能的100Hz电视里，因为每两幅图像之间会插入一副运算帧或是一副黑帧，所以每分钟显示图像数目将由50变为100，这也就是100Hz来历，这样的倍速属于双倍，现在主流厂商的电视已经更新为200Hz四倍速，其原理就是在两幅画面中插入三幅运算帧或一幅运算帧加两幅黑帧，但由于现在的技术已经革新，所以加黑帧的平板电视基本已经不存在了。



▲ 100Hz 倍速原理图片。

另外的背光扫描技术是国内厂商所宣传起的一种新兴倍速技术，它的改进主要集中在背光源的工作模式。所谓的100Hz背光扫描，就是指把液晶面板背部的光源，按照上到下的顺序，以100Hz的频率轮流开关，这样由于背光的变化，电视图像中的不同区域亮度也会发生轮流变化，以此达到旧式CRT显像管电视那种“发光－衰减”的效果，从而减少动态画面在人眼中的视觉残留，来提升液晶的动态清晰度。这种技术主要依托于IPS面板，所以目前来看价格还并不算低廉，玩家在选择时主要还是考虑插帧技术的倍速电视更为合理一些。

但需要注意的是，玩游戏和看电视，在倍速的选择上是并不相同的。众所周知游戏的画面讲究的是每秒60帧，换算到电视上来说，应该是60Hz，所以其对应的倍速频率应该是120Hz（双倍）和240Hz（四倍）。但国内的有线电视信号是PAL制，即50Hz，其对应的倍速是100Hz和200Hz，而这种倍速方面的应用是不能交叉的。即游戏方面，必须使用120Hz和240Hz的倍速电视，100Hz和200Hz的倍速是没有效果的，同理看电视也是一样的道理，120Hz和240Hz的倍速对国内电视信号是无效的，只有两种倍速都支持，才能对各种输入信号源有用，所以在购买电视的时候一定要注意这点。否则买来号称四倍速的200Hz平板电视，对动作游戏的拖影是一点办法都没有的。另外，等离子电视是没有倍速功能的，不过它也有独特的子场扫描技术，由松下的等离子电视独占，其频率赫兹和液晶电视的倍速完全不是一回事，玩家不要弄混。

液晶面板间的不同

一般来说，提到液晶面板，商家都会把背光源当介绍，譬如这是LED电视。这种问题在之前的液晶显示器里面已经介绍过了，LED属于背光源，和CCFL相对应，不过在电视领域里，CCFL光源的电视实在太少了，大部分电视的背光源均为LED，所以这种基础性的知识也就没有做二次介绍的必要，这里我们主要来说说液晶电视各面板之间的差异。现在的液晶电视面板，按照产地划分，可以分为三星的S-PVA，LG的S-IPS，夏普、松下的IPS和奇美、友达的VA，按类型分可以大体分成VA软屏和IPS硬屏。不过这些面板应用到实际之中叫法就又各有不同了，比如三星习惯将S-PVA面板叫为黑水晶、夏普的则把自己的高端面板称为X-GEN超晶面板，所以我们这里就按比较通俗的说法来介绍，毕竟理论还是要和实际相结合。

首先说IPS硬屏，其实这就是最普通的IPS面板屏幕。这个产品线很多，夏普、LG和很多国内品牌

▲作为游戏迷的最爱，索尼电视实际并不算特别出色。

的电视多使用此种面板类型的屏幕，其特点是显示图像和色差出色，没有太大的缺点软肋。其次说VA面板，这个比较不值得推荐，虽然索尼、三星、TCL这样的大品牌在用，但是其很容易发生色彩漂移，而且因为是软屏，所以屏幕按下去有水纹现象，拖影问题也因为其液晶浓度较高而比IPS硬屏严重一些，所以单看面板的话，尽量还是避免选择VA面板的产品。ASV屏幕是夏普的独创技术，只有夏普的液晶电视在用，它实际上就是改进了液晶面板的反射与透光问题，从而使屏幕看起来更通透，玩游戏的话非常推荐。黑水晶面板同样是三星的独家技术，只有三星在用，本身是S-PVA面板，这种面板色彩表现力很强，即便有外部光源的干涉，色彩也可以还原的很清楚，同样玩游戏也比较推荐。最后的X-GEN超晶面板属于夏普的高端屏幕，主要是在亮度显示上非常出色，一般应用于大尺寸电视，万元级别的比较常见，效果当然也十分出色。

▲ VA 软屏要比 IPS 更为好点一些。

这里还要特别介绍一下IPS硬屏和VA软屏之间的耗电量对比。以24寸的液晶面板做参考，IPS硬屏在100%亮度下的平均耗电量为40W，按照每天平均游戏2小时的时间，每度电1元来

算，一年下来，24 寸 IPS 硬屏液晶面板的耗电量为 29.2 元。VA 软屏以三星的 S-PVA 面板来计算，在 100% 亮度下其平均耗电量为 113.5W，同样还是每天 2 小时的游戏时间，全年的电费大概是 82.9 元，这样对比 VA 软屏的全年花费是 IPS 硬屏的 3 倍左右，所以从耗电量上说，IPS 面板也更具优势。

购买电视的注意事项

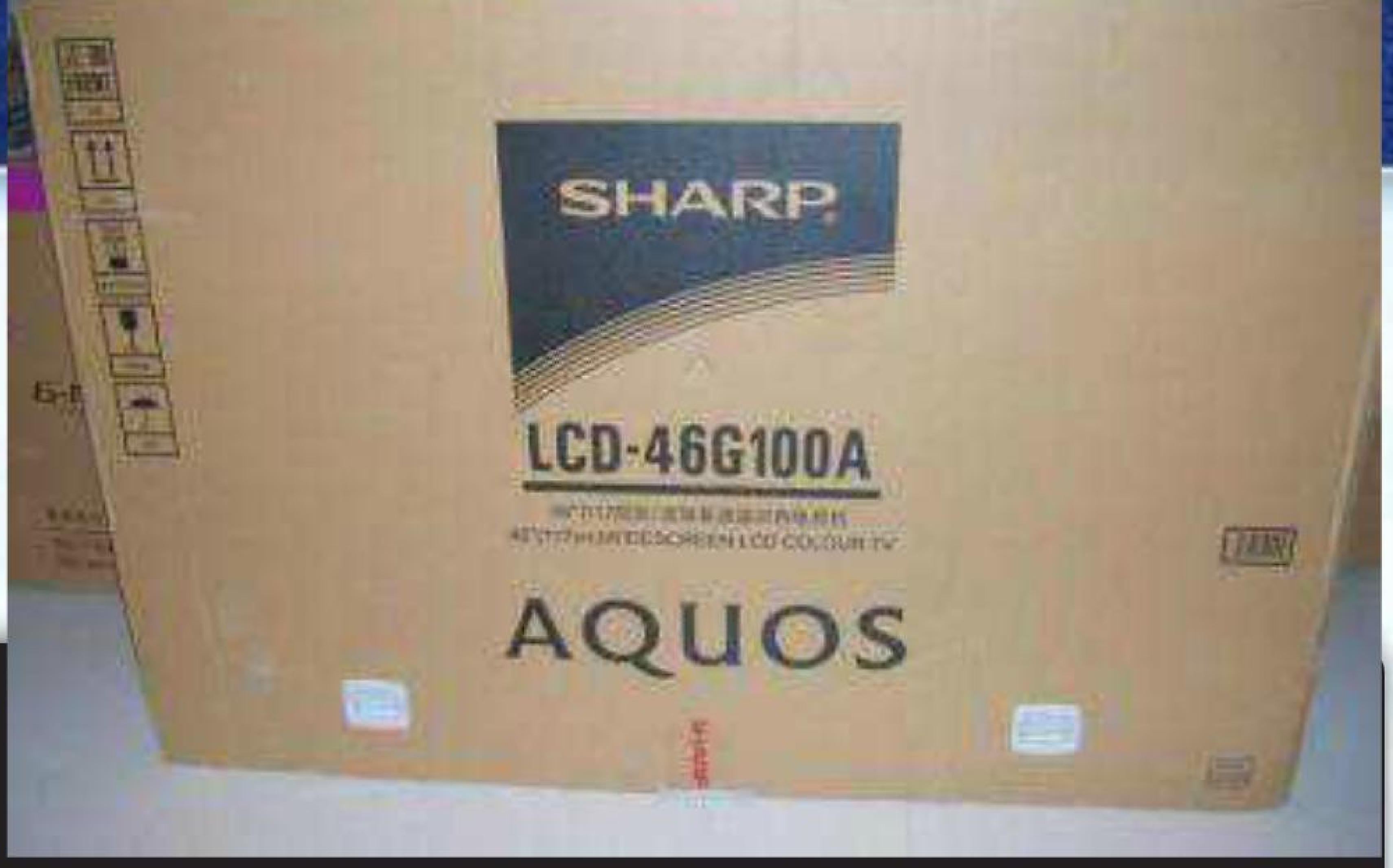
当你选好电视的时候，一般就要去商场购买了，这里主要提几个电视购买时所必需的知识。

1. 购买电视时需要和销售商商讨包点问题。这么大的电视，一旦出现多个坏点还是十分不舒服的，所以包点这个问题要在购买电视前提前商量好，确认包几个坏点，最理想的结果是销售商在发票联上签字确认。

2. 约定好送货日期，以免出现不必要的麻烦。

3. 付款后你应该持有发票联和送货联，发票联自己保留，送货联是在收到货后给送货人员的。

4. 送货时一定要详细检查电视，最好先检查再签单，如果遇到送货人员不签单不给拆箱验机的情况，你可以先妥协签字，但在签字后不要把签货单给他，一定要先坚持验机后再给签货单。检查电视主要看包装的新旧，包装是不是一次性封死的，里面的配件是否凌乱，液晶面板是否有破碎等。



▲拆箱验机后盒子别乱扔。

5.15 天内请不要丢弃电视的包装箱，一般的退货保修期限都是 7 天退货、15 天换货、3 年保修。如果你的箱子不在了，前两项权力也就失去了。

基本上，平板电视的入门基础知识就是这些，了解之后相信你对于平板电视的选购就有了初步的认识了，如果在哪方面有疑惑，可以来信咨询，在问题较多的情况下，“软硬兼施”可以进行一次短篇幅的 FAQ，倘若一些玩家对各面板之间的技术有兴趣，也可以来信讨论，今后或许可以根据玩家的想了解的技术顺序来进行不定期介绍和探讨，最后希望大家都能选择到心仪的平板电视。

硬件短波 HARDWARE TIPS

北通“武装军火（双枪版）”PS3 MOVE组合光枪枪托实际测评

产品名称：北通武装军火（双枪版）
产品类别：组合光枪枪托（ZAP 冲锋枪 + 沙鹰手枪）
对应平台：PS3
产品编号：BTP-5260
产品颜色：红黑

包含物品 北通武装军火（双枪版）-PS3MOVE 组合光枪枪托 ×1
保修卡 ×1

“武装军火（双枪版）”的包装采用了塑封包装，因此非常严密，笔者在拆包装时很是费了一番工夫。外观方面，从图片上可以看出这套枪托采用了红与黑这一经典配色，使得产品看上去高贵大方。手枪和枪托在包装中是组装好的状态，玩家在拆开包装后就可以直接安装 MOVE 手柄使用。这套有着 1:1 仿真外形的枪托有一定的重量，而且非常有质感，另外由于采用了 ABS 环保材料，产品完全没有任何异味，即便是长时间游戏也不会对手产生任何刺激和伤害。枪托和手枪是利用一个简单的卡扣组合在一起的，值得一提的是这套产品的用料非常扎实，做工也十分精良，因此玩家可以根据游戏的需要很方便地对其进行组装或拆卸，而完全不用担心卡扣在拆装时会出现断裂现象。

我们先来看手枪部分，在枪膛两侧分别有一组黑色的按键位和一组红色的扣具，黑色按键位分别对应 PS3 MOVE 主手柄上的 SELECT 和 START 键，而红色扣具则是主手柄收纳槽的开关，玩家只要同时向后推动手枪两侧的红色扣具就能打开红色的上盖，在将 MOVE 的主手柄放进收纳槽后轻轻关闭上盖，红色扣具就会自动将其锁定。与手枪部分相比，枪托部分的构造比较简单，玩家只要将 MOVE 的副手柄安置在固定槽中即可。

在将 MOVE 的两个手柄安装好之后，就让我们进入游戏进行实测吧，笔者选择了 FPS 大作《杀戮地带 3》作为测试游戏。进入游戏后发现扳机与 MOVE 键的联动操作非常流畅，扣动扳机时的手感不错，没有出现任何延迟。前后两个收纳槽将主副手柄固定得都比较牢固，开枪时的振动效果会通过枪托及时地传达给玩家。基本上可以说，本次评测的“武装军火（双枪版）”与索尼官方推出的《杀戮地带 3》仿真枪托相比也毫不逊色。总的来说，这款产品有着当前同类产品中较高的性价比，值得向广大 FPS 玩家推荐。

Wii星频道
WII FEATURES

主持人：华尔兹

Wii 活力传感器

Wii 活力传感器自 2009 年 E3 公布以来就一直披着神秘的面纱。据任天堂表示，其主要作用是可以感应玩家心理以及生理状况，并反馈回系统中。这项技术具体如何在游戏中用到一直被玩家们猜测。而如今这项周边仍未上市推出，让人不免为这款周边的前景担忧。

任天堂最近表示，Wii 活力传感器仍然在开发中，不过仍有问题需要解决。岩田聪说："这项周边目前还不能对应所有人，这样的情况下我们无法选择令其上市。人类的生物信息中存在巨大的个体差异，这样就说明仍有不少人并不能被 Wii 活力传感器所检测

到。虽然只要 80% 的人可以使用我们就可以选择上市，但我们真正的目标是让 99% 的人都可以体验到这款周边的魅力。"这就是这个项目所花时间较长的原因。

不难看出，任天堂是想将这项周边更完善，对应更多的玩家。另外有消息称这款周边也可能运用在 3DS 上。

Wii 用 THQ 游戏手写板

THQ 是美国著名的游戏开发商，除了专门的摔跤游戏外，先前曾推出过《黑街圣徒》《50 美分》等知名动作游戏。而 THQ 在手机平台上开发的小游戏种类也数不胜数。而近日 THQ 就为 Wii 开发了几款益智游戏，并公布了相对应的手写板设备。

该设备让玩家通过一个平板式设备互动，玩家可以在屏幕上使用该设备手写笔在 4×6 英寸的绘图表

面绘制和操作。手写板需要用到 Wii 遥控器电源，而且还配有内置传感器，让玩家可以控制普通游戏中的角色。用户还可以保存他们的作品在 SD 卡上，然后通过计算机或其他设备共享和打印。

THQ 已发布的游戏中，包括一个画图猜词的游戏以及其他对应这款周边的益智游戏。这款周边售价 69m 美元，该装置自推出以来已售出近 2 万台，而零售商也希望与 THQ 在高清平台上继续合作。

360全方位
X360 FEATURES

主持人：纱迦

13411 固件有如悬在所有 X360 改机用户头上的一柄利剑，虽然迟迟未能落下，但是人人都知道这一天是迟早的。最新的消息是微软将于 5 月 17 日正式更新。由于截稿时间的关系，还不能对此说法进行验证，就不多说了。从目前公布的消息来看，13411 固件应该能有效封杀当前的改机破解，并支持未来 X360 的新光盘格式。总而言之，新一轮的魔道之争即将展开！

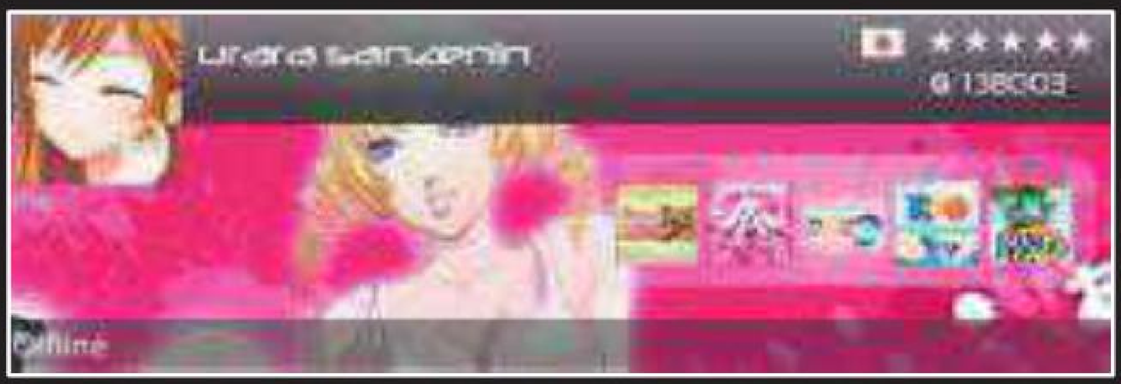
新的玩家卡网站

自从 mygamercard.net（简称 MGC）关闭之后，广大成就犯就失去了一个好去处。不过没关系，更多的玩卡网站涌现了出来。今天就为大家推荐一个新的成就卡网站：LUSOGAMER。网址为：http://www.lusogamer.com/

这个网站提供了多种语言服务，其中包括简体中文，不过老实说中文水平不敢恭维，大家还是老老实实选择英文好了。在网站首页的导航栏上，将光标指向 PSN e Xbox LIVE，选择 Gamercards Xbox LIVE 即可。也可以直接在浏览器地址栏里输入 http://www.lusogamer.com/gamercards/live

这个网站的玩家卡样式没有 MGC 那么多，不过比较有特色的是它提供了很多游戏主题的玩家卡。包括《战争机器》、《光环》、《刺客信条》、《COD》等等，像《凯瑟琳》、《铁拳 6》这种偏日式风格的游戏也有。这个网站更新成就的速度还比较快捷，不过注意如果不用默认的玩家卡，更新成就的速度要慢上一拍。

这个网站还提供 PSN 玩家卡的服务，有兴趣的玩家可以自行研究。其实为 X360 玩家服务的玩家卡网站还有很多，但都不能 MGC 那样提供方便的成就排名以及数据统计，因此玩家卡的美观度就比较重要。推荐各位成就犯来这个网站转转。



搞怪大百科
OUR FUNNY WORLD

主持人：九兵卫

宁宁代言的 HALLS 润喉糖

这款润喉糖根据宁宁最喜欢的水果口味制造，2011 年 6 月上旬将在日本全国的便利店上市。"甜甜的、酸酸的、可爱的"，这便是宁宁在广告中为这款润喉糖所作的宣传语，是不是也在暗指和宁宁那份青涩的恋爱呢？（笑）

▼谁也抵挡不住宁宁的甜蜜攻势吧！

《Love Plus》主题 VISA 银行卡

这款主题银行卡不仅印有《Love Plus》的 3 位国民女友，只要前往银行办理这张卡片，玩家还将随卡获得一张游戏中的角色卡片，内含独一无二的身分信息。能将"女友"揣在自己的身边并使用这样的银行卡在消费时或许会有种特别的幸福感，这也是商家的一种促销策略。

▶连钱包里都装着女友……

收藏陈列室 OUR TREASURE

主持人：八重樱

《凯瑟琳》“爱已终结”豪华版

原名：Catherine “LOVE IS OVER” DELUXE EDITION
平台：PS3、X360
厂商：Atlus
类型：动作冒险
发售日：2011 年 7 月 26 日
推荐度：★★★★☆

虽然 ATLUS 的工作人员曾一度宣称《凯瑟琳》不会推出美版，但这一说辞没过多久就不攻自破。毕竟《凯瑟琳》的销售量相当喜人，但凡是精明的商人都不会轻易放弃欧美市场这块肥肉。关于美版豪华限定版的情报日前终于解禁，令人眼前一亮地是，美版豪华版的内容相当丰富，远超日版数倍，定价为 79.99 美元，换算成人民币大约为 520 元，可谓是物有所值。

豪华版除游戏本体外，还包括 4 件特别商品，分别是：

1. “迷途羔羊”酒吧的披萨盒

2. 男主角文森特所穿的波点花纹平角短裤

3. 金发凯瑟琳在文森特家中所传的白色印花 T 恤

4. 印有金发凯瑟琳图案的枕套

除平角短裤这个有点雷人以外，其余商品还是蛮能调动玩家购买欲望的。特别是金发凯瑟琳的枕套，不知道枕着它的夜晚会做怎样的美梦呢？

DLC地狱 DOWNLOADABLE CONTENT

《黑色洛城》特典 DLC

年度关注大作《黑色洛城》即将降临。玩家购买不同的版本，会获得不同的特典 DLC。《NAKED CITY CASE 刑事案件》提供了一桩时尚名模自杀的案件；《SLIP OF THE TONGUE CASE 交通案件》是由一起交通事故引发大规模舞弊案；《BRODERICK SUIT 游戏警探套装》是一件能够提升空手格斗攻防能力的衣服。

《真 · 三国无双 6》雷人装

《真 · 三国无双 6》持续放出 DLC 的消息。官方的消息表明，游戏将于 5 月内放出魏势力原创服装的下载。雷人的是这套服装被称为“凤凰学院装”，魏国名将美女们摇身一变，成为了学校的学生。不过尽管大家等得双目喷火，但也得 PSN 给力才行。另外 X360 美版的 DLC 亦全面展开，其中日文语音包已于免费下载的方式推出，容量高达 900 多 MB。

《Kinect 运动大会》燃烧热量大挑战

《Kinect 运动大会》又有新的 DLC 了！在这个名为“燃烧热量大挑战”的 DLC 里，你要面临一大群食物的挑战。你的对手是炙焰香蕉、厚实巧克力、非凡牛奶、热情披萨、沉稳芹菜、超级汽水。每个敌人身上都标有卡路里含量，这代表着当你费劲将其打倒的时候就会消耗对应的卡路里。这个 DLC 的售价为 320 点 MSP，已推出，同时会增加 250 点成就以及 2 个全新的虚拟人偶道具。

《孤岛危机 2》首个 DLC

《孤岛危机 2》这种级别的作品自然少不了 DLC。5 月 17 日，它的首个 DLC——《Retaliation Map Pack》会以 800 点 MSP 的价格登陆 Xbox LIVE。由于众所周知的原因，PS3 版时间未定。这个 DLC 的内容是多人联机模式专有的，会增加 Park Avenue、Transit、Shipyard、Compound 这 4 张地图。

《梦幻俱乐部 ZERO》第 5 弹 DLC

每月一弹 DLC 的“夜店大师”进入 5 月后略微放缓了推出 DLC 的势头。定于 5 月 24 日推出的第 5 弹 DLC 会推出三款假发，各售价 400 点 MSP。众所周知，日本画师用来区分角色的主要手段就是发型，如今换了假发的各位女孩让各位绅士直呼：“小姐，你哪位？”每款假发会有 4 种颜色，还算服务周到。除了假发之外，第 5 弹 DLC 的内容还包括毛衣、OL 制服、冲锋枪、丝带项链、拳击手套这 5 件服饰。

文 天行者 美编 anubis

LIMBO “光蛋”全收集攻略

《LIMBO》以其诡异的风格和天马行空的谜题设置成为了去年的一匹黑马，玩过本作的玩家无不惊呼其“神作”；如今推出的零售版三合一游戏合集，让没有接触过此作的玩家能好好享受这款神作带来的震撼！

LIMBO		Microsoft Game Studios	动作
X360	LIMBO		美版
	2010年7月21日	1人	1200MSP
	无对应周边		

游戏的成就 90% 都是和收集光蛋有关的，这也是游戏唯一的收集要素。别以为会很单一，要想凭借自己的努力在一周目中找齐所有的光蛋几乎是不可能的，因为这些光蛋的位置隐蔽得令人发指！不过在看了以下的图文攻略后，这些烦恼都会烟消云散。

（下文中已经标明每个光蛋的所在关卡，玩家可以在通关后自行选择关卡完成收集）

第 1 关

对应成就： Wrong Way

这是游戏中最容易发现的光蛋，但也很容易被玩家忽略——有多少玩家会在游戏一开始就往反方向走呢？

▲开始新游戏，等男孩站起来。

▲接着往左边走，就能看到了。

第 2 关

对应成就： Altitude is Attitude

▲光蛋在男孩站的这个位置的上方。

▲首先往前走，会看到一个木箱子。

▲把木箱子拖到这个位置，借助它跳到藤蔓上。

▲勇敢的少年一直往上跳吧。

▲到这个位置的时候能隐约看到头顶上方有根藤蔓。

▲从右边的树枝跳到这根藤蔓上，往上爬一点，再荡过去。

▲光蛋就在这里咯，记住取得光蛋后别直接往下跳，怎么来就怎么回吧，否则会被摔死的。

第 11 关

对应成就： It's Stuck

▲第三个光蛋的取得方法要从这里说起。

▲首先小心躲开上面的小虫掉在男孩的头上，把箱子推到平台左边边缘，这样当小虫掉在头上后能利用这个箱子跳到上面的平台上。

▲被阳光照射后会改变行走方向。

▲一直朝右下方走，会触发水平面上涨的剧情，之后被阳光照射后会再次往左行走，这里速度要快，回到原来的位置接受阳光的再次“洗礼”，行走方向再次变为向右，这时在图中的位置等待断掉的水管浮上来形成新的通路。

▲利用水管继续往前走，头顶的小虫会被图中的这些怪物吃掉，男孩恢复了自由身。

▲把这根水管往右边拖。

▲看见图中右边那一堆绳索了吗？左侧最短的一根就是取得光蛋的关键。

▲把水管拖到水中的这个位置，然后站在上面，往左边奋力一跳，抓住刚才提到的绳索。

▲晃悠几下，光蛋就乖乖地滑落在水管上面了。

第 14 关

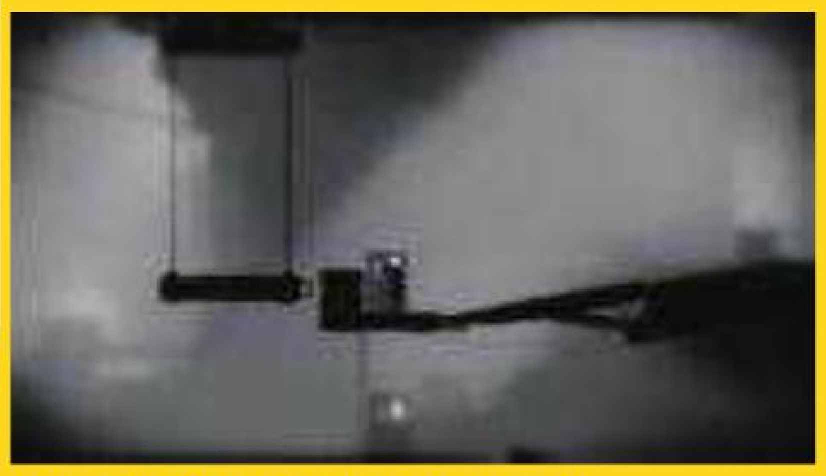
对应成就： Urban Exploration

▲我们从这里开始。

▲往左走会看到这里有个箱子。

▲把它拖到途中这个位置，然后开启旁边的机关。

▲当平台上升到这个位置时把箱子推下去。


▲然后开启这里的机关让平台下降。

▲等平台停止下降后，再一次开启机关。

▲赶快踩着箱子跳到上方的平台。

▲等上升到图中所示的高度后跑到边缘奋力向左跳。

▲抓住绳索后，晃悠几下，光蛋就会从管子里掉出来。

▲如果你就此放手跳下去，那么请再来一次吧！按照老规矩，怎么来怎么回，往右跳抓住平台边缘。

▲接着松手落下，抓住下面平台的边缘，最后落地，获得光蛋。

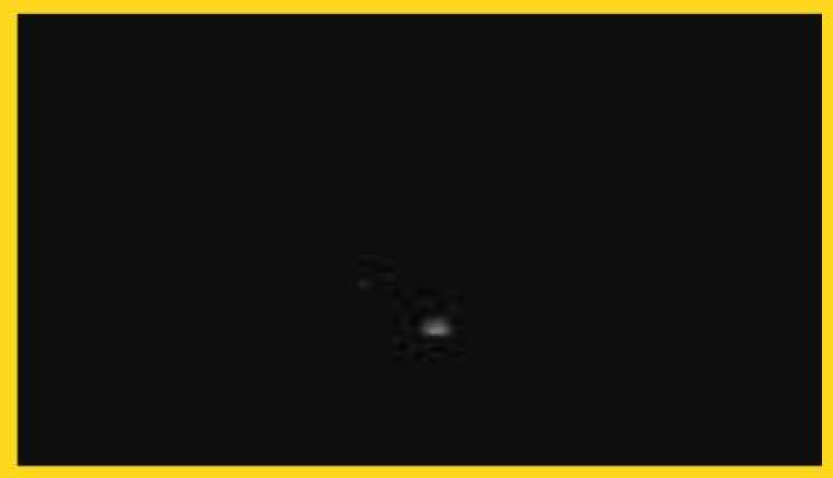
第 15 关

对应成就：Alone in the Dark

▲这算是最隐蔽也是最不容易取得的光蛋了。要想取得此蛋，请把电视或者音箱的音量调大，原因下面会说。

▲从梯子下到地面后，往右前进。

▲到这里就完全看不见前面的路了！无论你怎么调节显示设备的亮度，画面中永远都只有男孩的一双眼睛，取得这个光蛋的关键就在：听。慢慢地前进，当听到哗哗的水声时，说明他已经走到了水中，停住！再往前就淹死了！这时应该慢慢往回走，当听到男孩的双脚踏在地面上发出的声音后，转身奋力往右跳，如果成功的话，会传来落在地面上的声音，反则是落水之声。


▲继续往前走，就能看到光蛋了。

第 16 关

对应成就：Climbing the Cog

▲眼疾手快，是取得这个光蛋的前提条件。我们从这里开始。

▲爬上梯子，会看到两个可以拖动的滑轨平台。

▲如图所示，把这两个平台摆成这样。

▲去左边开启机关后，立马飞奔回去，抓住右边的把手把第一个滑轨平台拖过去接住轮胎，并且匀速拖动平台，别让轮胎掉下去。

▲当轮胎滚到第二个滑轨平台后就转身拖动另一个，之后轮胎会自动掉下去。

▲原路返回下面，找到掉下来的轮胎。

▲把轮胎拖到这个地方。

▲然后转身等待轮胎滚回来压住机关，这时候对面的门会开启，跳过去；当轮胎第二次滚过来压住机关时，看准时机把箱子推下去。

▲接着把箱子往右边拖动，到图中这个地方。

▲先别启动这个机关，往右跳抓住这个齿轮。

▲然后站在这里，慢慢往前移动。

▲滑下来后就取得这个光蛋啦。

第 19 关

对应成就：Backtracking

▲一出来我们就能看到光蛋在平台上，但就是拿不到。

▲先从梯子下去，会来到传送带。推着一个箱子往反方向走，目的就是借助这个箱子跳到左边那个不断闭合的机关上。

▲看准时机踩在箱子上跳上去，挂在机关的边缘。

▲等机关闭合几次之后掌握其规律，算准时机起身（起身的同时机关刚好开始开启为最佳），往左边前进。

▲到左边边缘后同样挂在边缘，等待机关重新闭合。

▲重新闭合之时，借助惯性往左边的梯子跳。

▲爬上梯子往右走。

▲光蛋就在这里。

第 19 关

对应成就：Guided by Sparks

▲在第19关的末尾处。这里场景会沿顺时针方向变化，摇摆不定的灯光能勉强让我们看清前面的道路，这里往前跳。

▲在这里等着场景继续转动。

▲当灯光把梯子照射出来后就跳过去吧。

▲站在这个边缘先别急着跳下去，等灯光让对面的平台“现形”后，跳过去。

▲在这里站着等，不一会儿上面会掉下个箱子。

▲站在箱子上往左边跳，没错，这里隐藏了个平台。

▲最后在这个看不见的平台上往右边跳，就能取得光蛋了。

第 21 关

对应成就：Under Ground

▲这个稍微麻烦一点，图中所在的地方就是取得流程的开始。

▲首先把上图中右边那个箱子推到右边这个坡上。

▲这时候迅速跑到左边站在箱子上（途中别踩到机关了），等右边箱子滑下来压住机关。这个机关会让场景内所有的物品“飞起来”，于是男孩和箱子都飞到上面去了。

▲请耐心等待箱子掉下来。

▲掉下来了也别忘了接住哦。

▲之后把箱子推到图中这个位置，借助箱子爬上梯子来到上面的平台。

▲站上这个梯子后会自动把它拉下来，男孩也顺便回到了地面上。

▲再一次把旁边这个箱子推到坡上。

▲然后火速爬上拉下来的梯子到达上层平台。

▲往左走会看到刚才垫脚用的箱子已经飘上来了，把它拖过来吧。

▲把箱子放在这个位置。

▲最后一次下到地面，最后一次把这个箱子推到坡上，最后一次火速跑上梯子。

▲迅速站上箱子，等机关一启动，男孩就顺着飞起的箱子爬到了高处，前面闸门也会打开。

▲来到如图中的位置。

▲一定要在这里按↓，挂在边缘。接着再往右跳，抓住锁链。

▲一直往下爬又会到达一个伸手不见五指只见眼珠子的场景，还好这里闪耀着光蛋的光芒。

第 22 关

对应成就：Going Up

▲这里要用到重力改变装置了，首先我们来到这里。

▲当跳到这个位置时按下B启动装置，此刻你就在上方行走了。

▲不过时间有限，得赶快往左边赶。

▲跳下去之后会发现这里有个把手，还等什么，赶紧拉开啊

▲光蛋就从里面掉出来了，不得不佩服制作者的想象力。

文 金馆长 美编 NINA

限于篇幅，上期的攻略中没有提及隐藏要素，希望大家原谅。本期的研究除了资料外还有个人的一些使用心得，希望能对大家有所帮助，不过话说回来，研究也不能面面俱到，如果还有什么想要了解的，可以单独来信或电子邮件来和我们进行探讨。

（感谢脆薯条同志无偿向我提供了数十个关卡存档……）

第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇

PSP	第2次超级机器人大战Z 破界篇	NBGI	策略角色扮演
	第2次スーパーロボット大战Z 破界篇		日版
	2011年4月14日	1人	6980日元
	无对应周边		

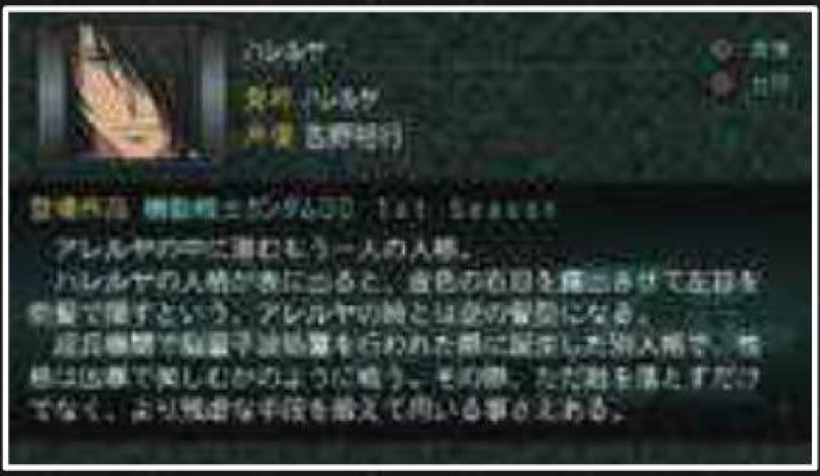
隐藏要素及获得方法一览

隐藏事件

超兵觉醒

第四十八话“夜明けの钟”中，让アレルヤ和敌军中驾驶GN–X的ピーリス交战，战斗后双方都没死的话就会发生事件，驾驶员会觉醒成为“アレルヤ／ハレルヤ”，精神“热血”变为“魂”，“信赖”变成“友情”，“集中”、“根性”、“直感”的精神消费变为10点。ACE奖励变成回避率+20%、命中率+20%。

击落ピーリス后强化状态会解除，但是关卡后半又会变成强化状态。过关后强化状态彻底解除，也就是说只能用一关而已。



隐藏强化部件

1. オ-トリペアマシン

第十三话，在基地区域右上角有个雷达，让主角在这个雷达的如图所示位置待机即可获得。

▲这位大叔，各位是不是有点眼熟呢……

2. ス-パ-リペアキット

第三十话，主角换回自己原来的座机后，地图左下部如图所示位置可以发生事件获得这个芯片。

▶其实这个男人是主角的债主……

3. 超合金Z

第四十一话，让兜甲儿来到地图上方的如图位置可入手。

▲欢迎来到兜甲儿的家。

4. ユグドラシルドライブ

第三十三话“天を突く命”结束前スザク的击坠数超过40

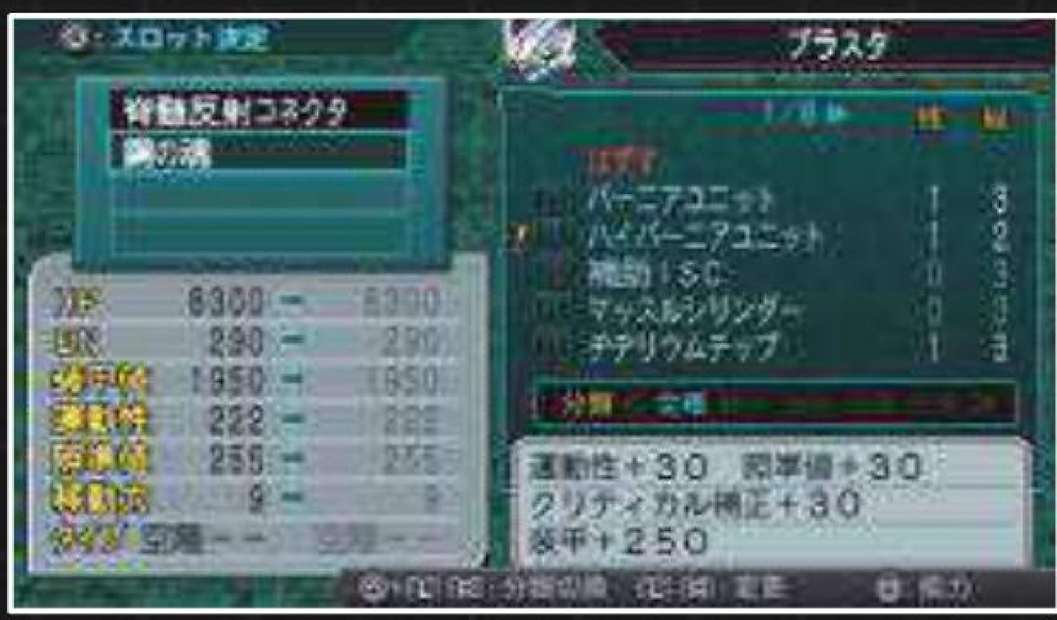
5. 勇者の印

除了四十六话击破皇帝ズール可以拿到一个之外，还有另一种方法可以入手一个：

第三十一话由タケル说得マーグ，说得后タケル要与マーグ交战一次，最后由タケル击坠マーグ

第四十一话由タケル说得マーグ，说得后タケル要与マーグ交战一次，最后由タケル击坠マーグ

第四十一话结束时タケル的击坠数达到40以上（笔者在这里达到了70）。



6. ハロ

除了第二十二话击破某杂兵可获得之外，第四十八话结束前ロックオン的击坠数达到70以上的话，还可以获得一个。

隐藏机体及人物

1. スコ-プドッグTC-ISS

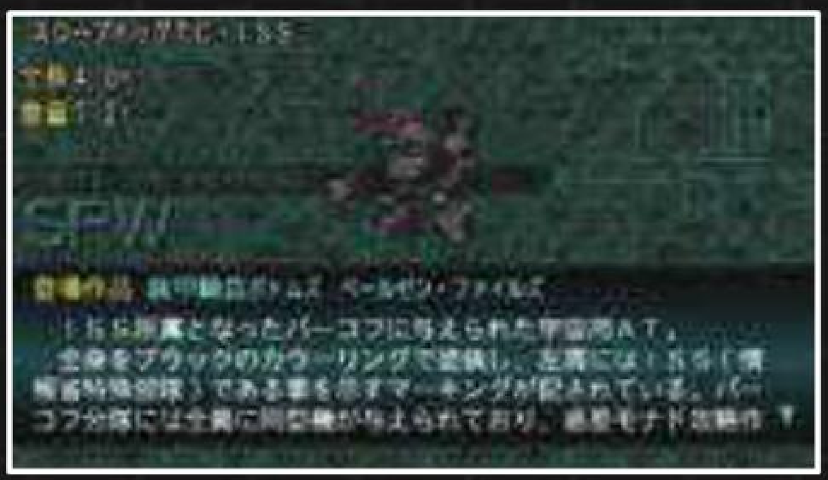
第三十九话中满足如下条件，就可以入手

三十九话前半部分キリコ的回忆中，让5名出场的角色各击落敌机一架或以上（这五位的初期击坠数都是15）

后半部分最后出现的敌增援イプシロン由キリコ亲手击坠

本话结束前キリコ的击坠数达到70或以上

保险起见本关结束时的难度为HARD



2. パ-ルネイル及其驾驶员マルグリット

次元兽ライノダモンMD（第三十话）由主角亲手击坠

第四十二话A（地上路线）或第四十三话B（宇宙路线）由主角说得マルグリット

第四十九话由主角亲手击破マルグリット

保险起见本关难度为HARD。

©GAINAX・中岛かずき／アニプレックス・KDE–J・テレビ东京・电通
©GAINAX・中岛かずき／剧场版グレンラガン制作委员会©サンライズ©SUNRISE・BV・WOWOW©SUNRISE／PROJECT GEASS・MBS Character Design ©2006–2008 CLAMP©XEBEC・フライングドッグ／创通©创通・サンライズ©创通・サンライズ・毎日放送©东映©光プロダクション©藤原忍／ダンク-ガ ノヴァ制作委员会©PRODUCTION REED 1980©PRODUCTION REED 1985©1983 ビックウエスト・TMS©1998 永井豪・石川贤／ダイナミック企画・「真ゲッターロボ」制作委员会©2004 大张正己・赤松和光・GONZO／グラヴィオンツヴァイ制作委员会©2004 河森正治・サテライト／Project AQUARION©2007 ビックウエスト／マクロスF制作委员会・MBS©2009 ビックウエスト／剧场版マクロスF制作委员会©2009 永井豪／ダイナミック企画・くろがね屋©2009 BONES／Project EUREKA MOVIE

隐藏换装包

トルネ - ドパック

这件剧场版的追加背包获得方法比较简单：

第三十三话结束时选择 B 路线“ソレスタルビーイング追迹”

第三十四话可以选择一位女主角，选谁无所谓，但是记住你的选择

第三十七话选择和三十四话相同的女主角

第四十五话可以获得，但是在 45 话前アルト的击坠数要高于 70。

机体 / 机师心得

说明：其实本作的强机实在是太多了，别的不说，每部动画的主角机都可以算作强机了……这里只介绍一些能力非常出但是容易被忽略（其实下面介绍的这些大部分都是本人的主力，只是对于一些新兵来说可能还不太了解这些人的强势）以及有特殊作用的人机组合（排名不分先后）。

1. キリコ · キュ - ビィ -

座机：スコ - プドッグ及各种改造型

爱称“激励哥”的基里克人气突然蹿红绝不仅仅是因为那张过于正统的帅哥脸和各种暧昧的表情，也是因为绝对强势的实力。驾驶员初期的三个技能：?????（异能生存体）、精密攻击和底力 9 可以保证基里克在 HP 低于 10% 的时候近乎于无敌，在机体全改造的情况下，HP 降低到 10% 以下之后基里克的命中回避和会心一击率可以说提升到了一个可以称为恐怖的境地。虽然攻击力稍低，但是在获得 ACE 奖励之后攻击力也不再成为问题。

基里克的精神也比较出众，尤其是觉醒的消费非常低，足以保证基里克的持续战斗力了，惟一令人遗憾的地方在于初期他的座机可移动攻击的武器最远射程只有 2 且无法对空，一定程度上限制了它的战斗力。不过 39 话过后更换机体，这个问题得到了解决。另一个问题就是如何能快速有效且安全地把他的 HP 降低到 10% 以下，推荐打残自己人的任务由拥有精神“てかげん”的キラ・ヤマト驾驶默认座机自由高达使用该精神后用地图武器将它轰至 HP 低于 10% 的状态。

2. 明神タケル

座机：ガイヤ -/ ゴッドマ - ズ

可以在后期充分发挥实力的一对人机组合，初期气力提升比较困难，很难在战斗最激烈的时候合体成功，而原型机ガイヤ－攻击力低下，很难作为主要的战斗力来使用。但是到了后期他的实力就会得到飞跃性的提升，首先是六神合体的问题，由于六神合体只需要气力 120，而配合芯片和技能的话，开战之后马上合体也不是不可能，如果全改造的话，那么不用芯片和技能也可以开战直接合体，而 ACE 奖励效果可以帮助他每回合回复 10 点 SP，可以说是持续作战的保证。

タケル的精神也不错，爱和觉醒都有而且消费也还算合理。座机方面，虽然装甲略薄（全改造 2400），但是非常高的 HP 值可以保证他的生存，而且ゴッドマ－ズ的最终武器ファイナルゴッドマ－ズ全改造之后拥有高达 7000 的攻击力，非常值得期待。而且タケル的默认技能里有精神耐性，对付最终 BOSS 和各种次元兽以及原创系敌人的时候也比较令人放心。

这对人机组合的缺点就是仅有一个人的精神，种类还是不够丰富，有些令人遗憾。而且最终武器不能贯穿防护罩也不太给力啊。

3. アムロ · レイ

座机：νガンダム

算是给 UC 高达长脸面的一台机体了，在 UC 高达逐渐弱势的现在，阿姆罗还不屈不挠地维护着 UC 高达的尊严，好吧，扯远了……νガンダム的机体能力本身并不非常出色，但是在机体全改造之后立刻变得生猛无比：一旦气力达到 130 发动特殊能力サイコフレーム，那么本机的大杀器风度尽显。最强武器飞翼浮游炮（フィン・ファンネル）在不装备提高射程的芯片的前提下即可达到 9 格之长，而且该武器无视防护罩和体型差，杀伤力非常稳定。阿姆罗的 ACE 奖励也非常强大，驾驶νガンダム的话还可以获得 10 点的运动型和照准值加成，一机当千的最佳人选。

作为驾驶员的阿姆罗实力也非常出众，不仅基础能力比较高，而且在特殊技能ニュータイプ的加护下阿姆罗不仅可以获得获得命中回避加成，浮游炮的射程还会进一步提升，而天生具有的再攻击技能也让他成为杂兵杀手，精神方面比较令人遗憾的是没有“魂”。所以让他作为终结者并不合适，但是在对付一些中 BOSS 级别的敌人（比如次元兽）或者各类杂兵的时候可以发挥奇效。

当然人无完人机无完机，本机的缺点还是比较明显的，就是缺乏爆发式的攻击手段，很难一次性造成太大的伤害。

4. ヒイロ · ユイ & デュオ · マックスウェル

座机：ウイングガンダム & 座机ガンダムデスサイズ

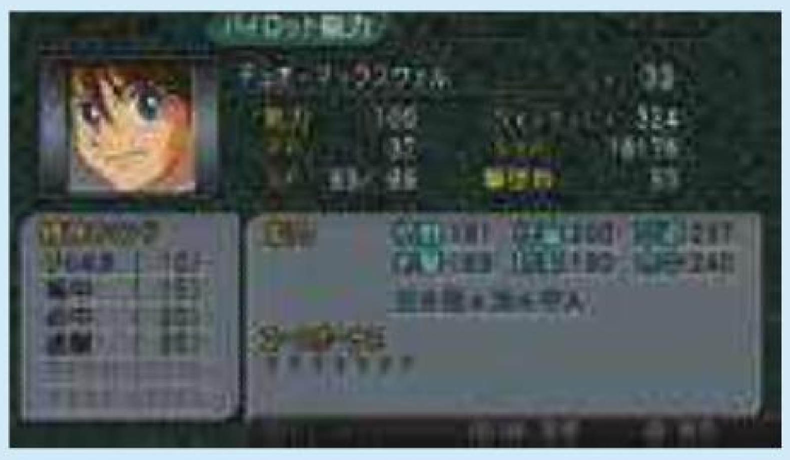
很多人从感情上是不接受五小强的这些初始机体的，但是不可否认能力都还过得去，尤其是飞翼和死神。ウイングガンダム强在射程和移动力，最强武器射程长达 8 格，而且可以变形，甚至可以利用飞行形态超高的移动力直接插到敌军后方去。驾驶员的 ACE 奖励也比较给力，注意这个奖励是直接影响最终回避率的，而不是影响运动性或者人物能力等等因素，所以说在面对后期命

マクロス F 系机体全改造奖励 アルト的全部座机（包括 SP、AP、TP 等改造型）：所有的武器攻击力 +300

マクロス F 系机体全改造奖励 ミハエル的全部座机（包括 SP 改造型）：武器“スナイパーライフル（精密射击）”攻击力 +400、射程 +1

中能力比较出色的敌人的时候可以发挥更大作用，而且希罗的精神有突击和魂，能适应多种作战环境。但是相对来说全改造奖励就比较废了，由于地图武器那可怜的范围，本身就很难起到作用，强化了也像没强化一样。

由于出场名额的原因，死神可能会被大家忽略，但是死神的实力可是非常强的。死神的优势在于超高的会心一击率，全改造+ACE 奖励的话可以增加 60% 的会心一击率，配合武器原本就不低的会心一击率，几乎可以保证每一击都能会心。而且死神最强武器ハイパージャマー·スラッシュ虽然攻击力不尽如人意，但是有着防护罩贯通、令敌人照准值下降、无视体型差的特性，算是比较全面的辅助武器了。但是话说回来了，攻击力确实低了一点，难以对 BOSS 级敌人造成有效的伤害。



5. アポロ（主驾驶）

座机：ソ-ラ-アクエリオン

如果玩过前作的话，肯定知道创圣的大天使有多么强力，这里为没玩过前作的玩家讲解一下，希望大家不要因为加入时间过晚而放弃这台强大的机体。

机体特殊能力エレメントシステム非常强大，其作用是在发动后，主驾驶员的能力会采用三名驾驶员该项能力的最高值，这个能力的意义就是相当于 PP 值增加三倍！主驾驶阿波罗的 PP 值可以用来学习技能（比如“再攻击”、“连续行动”这些大消耗的），而两名副驾驶可以用 PP 值来把自己的格斗值和技量值堆高，这种“三位一体”能力发动后简直是勇不可挡。不仅格斗值超高，还能攻击两次，打死敌人还能再次行动，还真能当三架机体用呢。

武器配置也比较不错，比如射程长达 14 格的无限拳……以及可以称得上会心一击武器的“一发逆转拳”。高达 6800 的攻击力，还有护罩贯通和体型差无视的特性，如果开放了エレメントシステム，那么在超高格斗值和气力的配合下一拳下来甚至可以直接秒杀一些 BOSS 级敌人。全改造后的奖励是让大天使获得“HP 回复（中）”的能力，对没有护罩的大天使来说可以说是非常有用的奖励。

惟一可惜的是，大天使的 EN 消耗太大了，而且缺乏有效的回复 EN 的手段，如果想用它来制造最大伤害的话，记得带上一个会补给的机体或者回复 EN 的芯片。

6. ゼロ

座机：ガウェイン

战术性非常强的一架机体，从表面看来机体性能一般，除了武器ハドロン炮的攻击力尚可外几乎没什么值得称道的地方，驾驶员的能力虽然还可以（不算培养情况的话，50 级的时候能力与他的亲卫队长卡莲能力相仿，至少没差到动画里那种人见人欺的程度），但是由于ゼロ最大的作用是使用战术指挥强化我方能力，而战术指挥使用后行动结束，导致 PP 的获得非常困难，难于培养，所以把它作为主战机体是不明智的。

但是前面提到过了，其实ガウェイン的最大作用在于搭载ゼロ便于他使用战术指挥，而且机体的特性可以让附近两格以内的我方机体获得 10% 的命中回避补正。而ハドロン炮 1-7 的射程和最高 6300 的攻击力是作为援护的上佳武器，配合 ACE 奖励的战术指挥范围 +2，ゼロ完全可以成为全队的战术核心。

当然变态的还有他的副驾驶 C.C.，作为一名拥有 SP 回复和精神“脱力”的副驾驶员，她精神耗完之前足以把对方的气力降低到什么都干不成的水平了……

7. 藤堂镜志朗

座机：月下

估计是最被看轻的一组强力组合了……

首先看看机体月下，S 的体型给它带来了出众的命中回避能力，而武器方面，在全改造的情况下所有的格斗武器都可以贯穿护罩，几乎可以算是次元兽杀手了，而最强武器旋回活杀自在阵无视体型差的特性也成功地解决了藤堂对大型体型的敌人不利的弱点。

驾驶员能力方面也比较出色，除了颇高的基础能力之外（50 级时能力基本与主角相当），附带的技能见切和カウンター虽然不算强力，

但是也能让他胜任杂兵杀手的角色了，ACE 奖励是死后原地复活，如果让他习得高级别底力的话，那么相信会发挥出更高的战斗力。

缺点方面也很明显，首先是对空非常差，好在月下有三个芯片槽，可以装一个芯片提高月下的空战适应性。另外就是，本机的一切特性（包括略显贫弱的攻击力和驾驶员缺乏能制造爆发伤害的精神和技能）都注定了它最好去当杂兵杀手的命运……相信如果能换一台像红莲二式一样强大的机体的话，藤堂一定会发挥不俗的实力。

8. レントン·サ-ストン

座机：ニルヴァ-シュ specV

加入非常晚，没有前作那种逆天级别的地图武器，这两条几乎可以让很多玩家放弃它了。

但其实本机还是很强力的，虽然体型大了点（M），但是运动性和照准值几乎是全机体里最高级别的，命中回避完全无须担心，武器虽然种类少，但是实用性不错，消耗非常低，攻击力也颇为不俗，而且最远 7 格的射程也可以让尼尔瓦修可以反击到几乎所有的杂兵和大部分的 BOSS，遗憾但是不带贯穿力场，而三个驾

驶员都不会直击（主驾驶兰顿可以用勇气来做直击使用）。全改造的奖励效果是获得 HP 回复（中）和 EN 回复（中），安全无消耗。

驾驶员方面，兰顿的成长性非常好，几乎可以和一些身经百战的老兵和一些绝对主力们相提并论（还得用藤堂和卡莲来举例子……）。而三个驾驶员的精神（虽然第二副驾驶优莱卡小姐长期离队……）配置非常强大。ACE 奖励是三个驾驶员的 SP 各加 30 点，可谓雪中送炭。

マクロス F 系机体全改造奖励 ルカ的全部座机（包括 SP 改造型）：特殊能力“ジャミング机能”范围 +1

マクロス F 系机体全改造奖励 オズマ的全部座机（包括 SP、AP 改造型）：所有武器的会心一击率 +20

缺点么，当然更加明显，武器种类比较缺乏，而且一个格斗一个射击两件武器使得培养的难度大增，如果重点培养格斗，那么就很难造成爆发性伤害，如果培养射击的话，由于移动后可攻击的武器是格斗类，那么清理杂兵的速度又会不足。

9. オズマ·リ-

座机：最终机型为 VF-25S メサイア B·AP

其实本组合无论从机体还是驾驶员方面都完胜阿鲁特公主的那对组合，只有一点奥兹玛队长不如公主，那就是主角光环和人气，以及缺少爆发性的攻击力（为什么是两个……）。

机体能力基本上和阿鲁特的那架一致，只是全改造奖励和 ACE 奖励不同，两人的奖励各有千秋不分伯仲。不过奥兹玛队长最大的优势是自带连续行动，追求 SR 点的玩家们多数会让手下的驾驶员习得“连续行动”，不过上来就免了这一点的奥兹玛队长，可是比别人整整多了 30 个能力点的成长空间啊……

奥兹玛的另一个优势是有一个宇宙霹雳无敌可爱的妹妹（被女王党九兵卫痛扁一顿拖走……）。

10. 除刹那外的其他三位天人高达驾驶员及其座机

由于刹那的实力过于强劲，很多人可能都忽略了其他三人，其实其他三个人也都有着不输于刹那和能天使高达这对组合的实力。

ガンダムキュリオス出色的运动性、ガンダムデュナメス最远长达 11 格的恐怖射程和ガンダムヴァーチェ常规武器强大的攻击力都是他们的制胜法宝，而三人的 ACE 奖励以及三架机体的全改造奖励都会将他们的特点发挥到极致。

不要忘了，他们和刹那一样，都有着拥有恐怖杀伤力的武器トランザム发动……不如刹那的地方或许在于三人的精神都不如刹那搭配合理，不能像刹那那样既能冲锋陷阵横扫杂兵也能对 BOSS 施以爆发性打击。而且，其中一位还会永久离队……

除此之外还有很多例子，他们的特性多半与上面所说的几位类似，其实最近几作《机战》都是人人有功练，只要有爱，就有奇迹。

重点技能心得

连续行动

最实用的技能之一，如果想拿到全 SR 的话这个技能必备，有这个技能的话几乎相当于每关多上一倍的人。具体效果不解释，但是做一点补充说明，该技能被限定为一回合一部机体只能发动一次，而不是一个驾驶员只能发动一次，所以想用大天使或者红莲之眼的驾驶员交代发动三次再动的玩家们可以省省了……另外一点就是本技能的发动条件是击落敌人后气力达到 120 即可，比如说某驾驶员气力 115 的时候击落一个敌人增加了 5 点气力，照样可以连续行动。

再攻击

很多玩家反应本次的再攻击完全被连续攻击盖过了风头，事实上也的确如此。由于本作敌人的技量普遍偏高，使得再攻击很难达到发动条件，在一周目 PP 值有限的情况下玩家更愿意选择连续攻击，不过对于部分机师来说，再攻击依然是值得推荐的。

アポロ：由于机体特性“同调”，创圣可谓最容易实现再攻击战术的机体。具体做法就是让アポロ先学再攻击再加格斗，然后让シリウス加技量。二周目之后为了体现シリウス的 ACE 奖励，可以让アポロ加技量，シリウス加格斗。

ゲイナ-：《OVERMAN》的主人公。ACE 奖励是气力 130 以上时技量 +30，不用说，绝对的再攻击推荐人选。

流龙马／神隼人：真盖塔因为拥有可以变形换主机师的特性，同样是适合再攻击战术的人选之一。让流龙马和神隼人一人学再攻击，一人学连续行动，实战先让有连续行动的人灭一个杂兵赢得二次行动机会，之后再换有再攻击的人攻击强敌即可。从数据上来说神隼人更适合学再攻击，因为他的技量要比流龙马高得多，不过也得砸一些 PP 在技量上。

シモン／ロシウ：推荐理由同上。不过由于グレンラガン本身的单发攻击力就很高了，加上ロシウ的 ACE 奖励不给力，再攻击战术的意义不如真盖塔大。

以上都是一周目推荐的再攻击习得人选。从二周目开始由于 PP 值可以继承，只要肯往技量上砸 PP，人人都可以来玩再攻击。因此就不多说了。

小技巧汇总

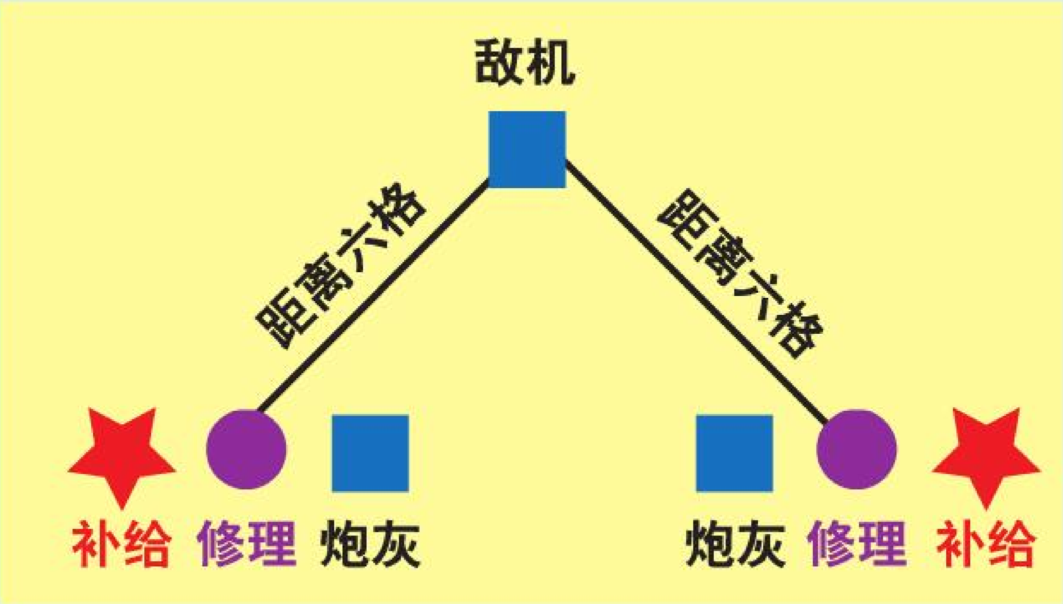
1. 刷级大法的妙用

本作的サブオーダー系统可以说是一个让板凳人员发挥余热的重要系统。其中，获得金钱的计算公式是参加人员等级 *500* 参加人数，也就是说人物等级越高，获得的金钱越多。那么，如果是 5 个 99 级的人参与的话，那么每话就可以多获得 247500 的金钱，对于本周目攻关和下周目继承都非常有帮助，那么我们的目的，就是制造出 5 个等级 99 的非作战人员，也就是那些驾驶修理补给机的人们。而且这些 99 级的人出现得越早越好。下面给大家列举一个抛砖引玉的方法。

19 话みんなの正义中，出现的 BOSS 机为ヘテロダイン，我方要出战如下四名角色：アフロダイA（弓さやか）、无赖（扇）、无赖（玉城）、シャトル（柿小路），正好是两架修理机和两架补给机，而且需要这四名角色学会援护防御。先把其他敌人清理掉，剩下ヘテロダイン一机，然后把一些回避能力很差的机体选两架摆在 BOSS 的攻击范围内充当炮灰，让两架修理机站在这两个倒霉的炮灰身边，而两架补给机站在两架修理机的旁边，但是切记，让补给机站在 BOSS 六格之外，否则效率会比较低下。于是，大致阵型就是：

补给　修理　炮灰（中间隔几格）炮灰　修理　补给（如下图）

然后就让ヘテロダイン尽情打吧！如果他打炮灰，那就让炮灰选择防御让修理机援护，下回合修理机修理自己；如果他选择打修理机，那么就让修理机用有消耗的武器反击，下回合修理机修理自己，补给机补给修理机（如果担心修理机被秒杀可以在上一



关结束后略作改造），一旦修理机等级升到 99 就让炮灰撤退，让修理机充当炮灰，在 99 级的加护下用攻击力最低的消耗武器打的话就会进入一个双方互相打不死的情况，这时候补给机就可以疯狂地补给，大概两个小时后就可以造出 4 个满级的家伙了，有了这个方法，第五个人还会远吗？

至于无限刷钱，确实有这个可能，但是都比较困难，本作无限复活的敌人有两个，第十八话里路线的 R–ダイガン（在击破其他敌人前无限复活）和第二十九话反击の狼烟中的グレ—ト・アクシオン（其余敌全灭前无限复活）。这两位都比较难以用作无限刷钱之用，因为对于前期我方来说，无消耗击破 R–ダイガン几乎不可能，而グレ—ト・アクシオン么……你觉得每回合给自己加铁壁的人适合用来刷钱吗？二周目的话可以考虑利用改满的ダンク—ガノヴァ来做到无限击落 R–ダイガン。

2. 关于击坠数和 PP 的继承

PP 值的继承方式是分开继承，每个人继承自己上周目获得的 PP，也就是上周目获得的 PP 多，那么下周目继承的就一定多，而且所谓“上周目获得的 PP”这部分数值中是包括加入时自带的 PP 的。击坠数继承也秉承这个原理。

3. 关于某些人物的特殊用途

1. ビッグオ—（ロジャ—）

罗杰的存在可以保证自杀战术的安全使用……罗杰的特技ネゴシエイタ—的作用是敌人与我方交战后气力 –3（ACE 奖励后变为 –5），同时修理费清零，也就是说可以随便死……在某些需要拿 SR 的关卡可以利用罗杰的特技做自杀式冲锋。

2. 战术指挥的特性

ZERO 的战术指挥的特点是：不同的指令之间可以叠加，但是相同的指令之间不可以叠加（例如使用攻击指挥＋特攻指挥的话，效果为格斗？射击 +45、命中 +20、防御？回避 –40，但是使用两个特攻指挥的话，不会变成格斗？射击 +60、防御？回避 –80），所有的效果持续时间一回合。

4. 月亮出来了吗？

月亮的主要作用就是让ガンダム DX 能发动月光炮……有月亮的关卡如下（只表示ガンダム DX 加入后的并且ガンダム DX 可以出击的关卡）：

26 话 A	集う力
28 话	放浪の ZEUTH
36 话 B	托される意志
43 话 B	ロゼの决意
44 话 B	未来への飞翔

45 至最终话都有月亮。

5. 全灭玩法

本作的限制很严格，全灭之后不能获得 SR，但是全灭又能保留之前获得的所有经验值、PP 和资金，很多玩家都很难取舍，其实还是有两关给我们留了后门的，这两关可以随心所欲的全灭重来。

第四十八话的后半部分，前半部分可以拿到 SR 点，后半部分开始后，一旦达成失败条件可以直接从后半部分开始，SR 还是算你拿到了的，那么就随心所欲地来吧，清理得剩下 BOSS 亚历杭德罗一个人之后随便找个人拿地图武器轰死刹那就可以直接重来。

另一关就是在流程攻略里提到的最后一关了，这关连 SR 都没有，而且敌人提供的经验值、PP 和资金都不算少，打得差不多了就送母舰上去喂界王吧！

6. 一些精神的使用说明

“必中”和“ひらめき”间，“ひらめき”优先，老规矩了

“铁壁”削减的是伤害，而“不屈”不削减伤害，只是强制降为 10 点，举个例子，如果你的防护罩能削减 1500 伤害，敌人对你的伤害是 4000，用一个“铁壁”后伤害变为 1000，打不穿护罩也就造不成伤害，而使用不屈的话，防护罩进行判定的时候按照伤害 4000 计算，防护罩会被打破，你仍然会受伤，只不过伤害会降为 10 点。但是无论如何，EN 还是要消费的。

关于“狙击”这个精神，效果持续时间是一场战斗，这“一场战斗”的概念极其宽泛，甚至包括了进行援护攻击！援护攻击过后，精神也会失效，所以请尽量用“狙击”做主动攻击之用。

“直击”的效果是对方根本不发动护罩，也不会消耗 EN，而武器特性“バリア贯通”的效果是对方发动护罩但无效，EN 还是照消耗不误的。另外，那些令所有异常效果无效的特技如“オ—ルキャンセラ—”，即使你使用了“直击”，也不会令异常状态攻击奏效。

“期待”仅对目标机体的主机师有用。

ACE 奖励

当驾驶员的击坠数达到 70 后就会成为 ACE 驾驶员，除了出击时气力 +5 以及获得金钱 1.2 倍之外，还能获得一些奖励效果提升战斗力、。

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
无敌超人ザンボット 3		
神胜平	反击时伤害变为 1.2 倍	适合将它送到敌人堆里利用反击消耗对方实力，ザンボット 3 武器比较多，不担心消耗

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
无敌钢人ダイターン 3		
破岚万丈	出击的情况下过关时获得资金 +30000	三万资金其实真的做不了什么……何况万丈的加入还非常之晚，而且这个能力只有在万丈出击的情况下才能起作用

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
无敌ロボトライダ –G7		
竹尾ワッ太	特殊技能“社长”的追加 PP 变为原来的两倍	每话结束后追加的 5 点 PP 变为 10 点，至少可以用来提升一点能力了……由于加入早，对下一周目的 PP 继承也有一定作用
柿小路梅麻吕	过关后获得一个强化部件“郁绘のおやつ”	

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
宇宙大帝ゴッドシグマ		
坛斗志也	盾防御时受到的伤害降低为 80%	这样盾防御时来自敌人的伤害就被降低到了 48%，可以提高生存率

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
宇宙战士バルディオス		
マリン・レイガン	特殊能力“亚空间突入”发生率 +15%	完全回避的发动概率提升至 40%

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
六神合体ゴッドマーズ		
明神タケル	特殊スキル“超能力”变为“超 A 级超能力”	在原来超能力（随技能等级提升命中回避）9 级的基础上追加每回合回复 SP10 点的效果
飞鸟ケンジ	命中率・回避率 +15%	

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
战斗メカ ザブングル		
ジロン・アモス	HP30% 以下在自军行动回合开始时使用一次“根性”	这样一来它倒是很难被打死了，对于回避比较差的吉隆来说有一定用处
エルチ・カーゴ	获得资金 +50%	

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
装甲骑兵ボトムズ		
キリコ・キュービィー	气力 130 以上全部的武器攻击力 +300	本来就实力不俗的基里克实力更上一个台阶，连略显不足的攻击力都得到了补充
ファンタムレディ	援护攻击对象是キリコ的话攻击力提升为 1.5 倍	
グレゴルー・ガロッシュ	武器的残弹数变为 1.5 倍	
ノル・バーコフ	回避率 +20%　移动力 +1	
ダレ・コチャック	获得资金 +25%	
ガリー・ゴダン	会心一击率 +30%	
ゲレンボラッシュ・ドロカ・ザキ	特殊技能“カウンター”发生率 +30%	

マクロス F 系机体全改造奖励 クァドラン・レア：武器“ピクシーフォーメーションアタック”攻击力 +300、会心一击率 +30

マクロス F 系机体全改造奖励 マクロス・クォーター：搭载别的机体的时候，一回合可以将被搭载机体的 HP 和 EN 回满

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
超时空世纪オーガス		
桂木桂	与女性驾驶员（无论敌我）邻接的时候，造成的伤害为 1.2 倍	种马桂的能力还是那么搞笑……本作中女性驾驶员(我方)中至少还有个非常强力的红月カレン，就让他们组成最强搭档吧（九泉之下红月直人会再气死一次的……）！
アテナ・ヘンダーソン	命中率・回避率・会心一击率 +10%	

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
机动战士 Ζ ガンダム		
カミーユ・ビダン	反击时造成的伤害为 1.2 倍 会心一击率 +20%	卡缪“疯子”的特性显露无疑，本来武器本身会心一击率补正非常差的弱点也得到了修正
クワトロ・バジーナ	连续回避补正无效（即敌人的命中率不会随着你回避次数增多而上升）	还原了早期机战那种“加一个集中往敌人堆里一扔骗反击”的战术
アムロ・レイ	搭乘的机体名字里有“ガンダム”字样的话运动性・照准值 +10	阿姆罗原配的 ν 高达就可以让他发挥出真正的实力了
ファ・ユイリィ	激励所消费 SP 变为 30	

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
新机动战记ガンダム W		
ヒイロ・ユイ	回避率 +20%、移动力 +1	移动力的增加可以配合连续行动和地图武器战术，而回避率上升则会让希罗真正成为“看得见摸不着”的人……
デュオ・マックスウェル	会心一击率 +30%	死神的一切都是在为会心一击服务……全改造 +ACE 奖励的话，会心一击率会增加 60%
トロワ・バートン	回避率 +15%、MAP 武器以及射程 1 的武器以外的全部武器射程 +1	
カトル・ラバーバ・ウィナー	进行援护攻击和援护防御时气力 +10	
张五飞	气力 130 以上在自军行动回合开始后自动使用精神“直击”	在某些有次元兽的关卡要拿到 SR 的话，这个奖励效果有一定作用

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
机动新世纪ガンダム X		
ガロード・ラン	气力 120 以上在自军行动回合开始后自动使用精神“幸运”	财政部长名不虚传，可惜本作 MAP 武器月光炮的范围很令人遗憾，虽然距离无限，但是也只是距离无限的两根棍子而已
ウィッツ・スー	获得资金 +20%、移动力 +1	
ロアビィ・ロイ	获得资金 +20%、MAP 武器以及射程 1 的武器以外的全部武器射程 +1	

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
∀ガンダム		
ロラン・セアック	自军行动回合开始后回复 SP5 点	罗兰本身就会 SP 回复，这样一来就是每回合回复 SP15 点
ハリー・オード	命中率・会心一击率 +15%	

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
机动战士ガンダム SEED DESTINY		
シン・アスカ	回避率 +15%、反击时造成的伤害为 1.1 倍	回避 +15% 比较有用，但是反击伤害……如果能换成主动攻击伤害增加的话效果会更好
ルナマリア・ホーク	必中消费的 SP 为 15 点	
アスラン・ザラ	格斗武器造成的伤害为 1.1 倍	两人的 ACE 奖励很夫妻相……和机体本身的特性比较搭配
キラ・ヤマト	射击武器造成的伤害为 1.1 倍	

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
机动战士ガンダム 00 1st season		
刹那・F・セイエイ	对太阳炉搭载机、高达系的机体造成的伤害为 1.5 倍（高达系指的是名字里带有“ガンダム”的机体）	明显是为了下一作准备的 ACE 奖励，因为本作中符合条件的敌机只在 48 话才会出现……
ロックオン・ストラトス	会心一击率 +40%	
アレルヤ・ハプティズム	回避率 +20%	
ハレルヤ	命中率 +20%	
アレルヤ／ハレルヤ	回避率 +20% 命中率 +20%	这个角色需要特别说明，关于他的出现方法请参照隐藏要素部分
ティエリア・アーデ	气力 130 以上在自军行动回合开始后自动使用精神“直击”	
スメラギ・李・ノリエガ	特殊技能“指挥官”の效果变为 2 倍	

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
真（チェンジ!!）ゲッターロボ～世界最后の日		
流龙马	气力 150 以上给敌人造成的伤害为 1.3 倍	流龙马本身具有气力限界突破，所以不必担心发动的问题
神隼人	特殊能力“ゲッタービジョン”（50% 概率完全回避敌人的攻击）发生率 +20%	
巴武藏	精神“气合”变为“气迫”（但是消耗的 SP 值依然是 40）	隼人和武藏的奖励都是无需他们作为主驾驶就能发挥作用的

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
超兽机神ダンクーガ		
藤原忍	特殊技能“野生化”发动后、会心一击率 +30%	极限提升伤害的作用，但是由于本作没有真正意义上的决战兵器断空光牙剑，所以意义也就一般了

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
兽装机攻ダンクーガノヴァ		
飞鹰葵	特殊技能“野生化”发动时、自动使用精神“觉醒”一次	比较废的奖励，因为只能发动一次，不要妄想通过被补给降低气力反复发动实现无限再动
???(エイーダ・ロッサ)	特殊技能“カウンター”发生率 +30%	

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
真マジンガー冲击！ Z 编		
兜甲儿	气力 130 以上给敌人造成的伤害为 1.2 倍	虽然提升数值不如龙马，但是能够更快地发挥效果
弓さやか	修理回复 HP 的量为原来的两倍	

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
地球防卫企业ダイ・ガード		
赤木骏介	精神“热血”变成“魂”（但是消耗的 SP 值依然是 40）	大钢卫的伤害也比较可观了，如果能全改造 +ACE 奖励的话……
饭冢	武器的残弹数变为 1.5 倍	

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
THE ビッグオー		
ロジャー・スミス	特殊技能“ネゴシエイター”造成对手的气力低下变为 −5	该技能的作用是与罗杰战斗的敌人气力 −3，同时过关后的修理费清零，ACE 奖励的作用是将气力削减变为 −5
ジェイソン・ベック	获得资金 +100%	

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
OVERMAN キングゲイナー		
ゲイナー・サンガ	特殊技能“ゲーマー”变为“ゲームチャンプ”	原技能的作用是气力 130 以上技量 +10，强化后变为技量 +30，如果配合“再攻击”的话比较实用
ゲイン・ビジョウ	命中率 +15%、MAP 武器以及射程 1 的武器以外的全部武器射程 +1	
サラ・コダマ	武器“ガウリ队总攻击”的攻击力 +400	
シンシア・レーン	回避率・会心一击率 +15%	

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
超重神グラヴィオンツヴァイ		
天空侍斗牙	斗牙、エイジ、琉菜、ミヅキ、エィナ、リィル的最大 SP+10	所有超重神的驾驶员 SP+10，有一定用途
フェイ・シンルー	气力 120 以上在自军行动回合开始后自动使用精神“努力”	

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
コードギアス 反逆のルルーシュ		
ゼロ	指令“战术指挥”范围 +2	战术指挥的作用有目共睹，范围增加后相信对战斗也是很有助益的
红月カレン	格斗武器造成的伤害为 1.1 倍	常时发挥效果的技能，可以让卡莲从头强到尾，无论是杂兵还是 BOSS 都会吃很大苦头
扇要	援护防御时伤害值降低为 0.5 倍	
玉城真一郎	精神“幸运”消耗的 SP 值变为 20	
藤堂镜志朗	被击坠后会自动以 HP 为 10 的状态复活一次	不愧是“奇迹的藤堂”，可是由于藤堂自带技能里不包括底力，这个效果显得差了些

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
天元突破グレンラガン		
シモン	出击时气力 +30	由于西蒙自带气力限界突破，这个奖励能让他更快地发动强力攻击
カミナ	气力上限提升 30	如果习得气力限界突破的话，那么大哥的气力上限可以达到 200，可惜的是大哥不可能用到最后
ヨーコ	武器“超电导ライフル”の攻击力 +1000、射程 +1、命中 +30、弹数 +3	其实经过强化后这件武器的实用度得到了很大的提升，但问题是我们或许没机会让她出场……
ロシウ	气力 130 以上在自军行动回合开始后自动使用精神“不屈”	
キタン	气力 130 以上在自军行动回合开始后自动使用精神“根性”	
ダヤッカ	气力 130 以上在自军行动回合开始后自动使用精神“突击”	

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
バンプレスト原创		
クロウ・ブルースト	获得资金 +25%、气力 150 以上给敌人造成的伤害为 1.1 倍	伤害提升和获得资金增加，不得不说非常符合人物个性……
マルグリット・ピステール	反击时给敌人造成的伤害为 1.2 倍	这位大姐的机体能力来说，指望反击伤人不太现实……
アサキム・ドーウィン	给敌人造成的伤害为 1.2 倍	作为常时效果发动型的奖励效果，算是非常强力的了，可惜可使用时间极为有限

マクロス F 系机体全改造奖励 VF−27γルシファー：运动性 +30

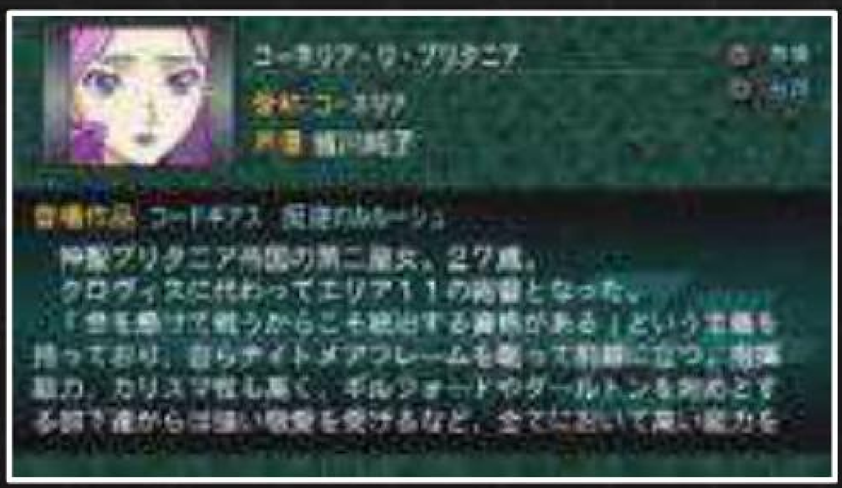
原创系机体全改造奖励 ブラスタ：移动力 +1、获得特殊能力“EN 回复（小）”其实这个奖励并没有太多地强化主角机的能力，但是持续作战能力大幅上升了，尤其对于选择偏向格斗的玩家来说。

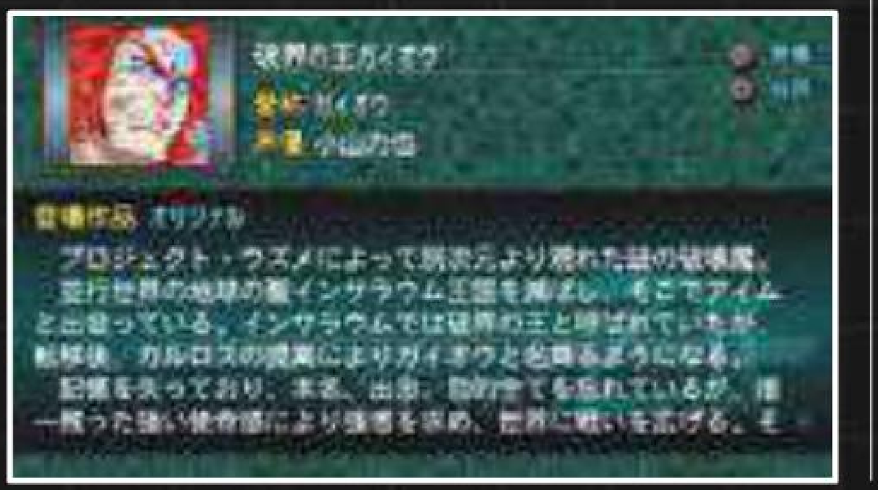
驾驶员	ACE 奖励	特别说明
创圣のアクエリオン		
アポロ	出击时、气力 +20	由于大天使有“エレメントシステム”（气力 130 以上时，驾驶员的能力值按照三名驾驶员能力值的最高值计算）的加护，所以说无论是谁是驾驶员，都会使主驾驶员能力得到很大提升
シルヴィア・ド・アリシア	射击 +25	
シリウス・ド・アリシア	格斗 +25	
红丽花	技量 +25	
ピエール・ヴィエラ	防御 +25	
ジュン・リー	命中 +25	
つぐみ・ローゼンマイヤー	回避 +25	

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
マクロスF		
早乙女アルト	移动后可以变形	作用参考真盖塔的全改造奖励，由于战斗机形态的移动力非常出色，所以作用会更大一些
ミハエル・ブラン	与女性驾驶员（无论敌我）邻接的时候，命中率・回避率 +15%	
ルカ・アンジェローニ	精神“かく乱”消耗的 SP 变为 40	
オズマ・リー	强化部件“Fボンバーのディスク”(第二回合开始，每回合气力 +3）的效果提升为 2 倍	
クラン・クラン	如果ミハエル在场上的话，那么我方行动回合开始的时候气力 +3	
カナリア・ベルシュタイン	マ MAP 武器以及射程 1 的武器以外的全部武器射程 +1	
ジェフリー・ワイルダー	邻接的 S.M.S 队员（就是上面的六名驾驶员）命中率・回避率 +20%	

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
交响诗篇エウレカセブン ポケットが虹でいっぱい		
レントン・サーストン	レントン、エウレカ、ニルヴァーシュ最大 SP+30	提升量非常可观，实用性比较高
ホランド・ノヴァク	HP20% 以下造成的伤害为 1.3 倍	
タルホ・ユーキ	精神“热血”变为“爱”	

驾驶员	ACE 奖励	特别说明
部分敌人及不可控 NPC 的 ACE 奖励		
ズール	HP20% 以下时会使用一次精神“かく乱”	基本上来说没什么用，因为我们在面对他的时候，一般都会使用“必中”
ティンプ・シャローン	回避率 +20%、移动力 +1	由于他基本不移动，这个基本上就算废了……机体能力来说，回避即使加了 20% 也没到变态的程度
ゼクス・マーキス	自军回合开始时，除了他本人之外全体自军气力 +2	比较烦的一个奖励效果，好在增加量不多
セルゲイ・スミルノフ	自军回合开始时，除了他本人之外全体自军气力 +2	同上
ソーマ・ピーリス	命中率 +30%　回避率 +30%	30% 的增加幅度可以让我方的“集中”失效，所以对付索玛少尉请使用“必中”
ヨハン・トリニティ	自军回合开始时，ミハエル、ネーナの气力+3(注意他是不加气力的)	三人战斗集团在一起的战斗力比较出色
ミハエル・トリニティ	技能”カウンター”发生率 +30%	
ネーナ・トリニティ	反击时造成敌人的伤害为 1.2 倍	
グラハム・エーカー	HP20% 以下时会使用一次精神“爱”	“爱”是比较麻烦的精神，建议后期不要等他 HP 到 30% 就秒杀之。
ムーン WILL	与他发生战斗的驾驶员气力 –5	非常麻烦，注意是“发生战斗”而不是“打到”，也就是说这 5 点降低不可避免，所以最好是大家围攻而不是交给一个人打
枢木スザク	气力 130 对敌人造成的伤害为 1.2 倍	三姓家奴朱雀最后还是算作敌人好了……不算强力，因为面对我们的时候，他很难发挥出这 1.2 倍的攻击力
コーネリア・リ・ブリタニア	自军回合开始时，除了他本人之外全体自军气力 +2	由于她出来的时候都会带着大批杂兵，所以也是非常棘手的，好在对机体能力没有加成
ブレラ・スターン	移动力 +3	战斗机形态的移动距离几乎覆盖半场……
バジュラ（ビショップ级）	地图上全部バジュラ系敌人的命中・回避 +30%	好在它登场的时候巴鸠拉基本上都被清扫干净了……
シュバル・レプテール	气力 130 以上时全部武器的攻击力 +300	秒杀级的攻击力
アイム・ライアード	HP20% 以下时会使用一次精神“かく乱”	作用依旧不大
破界の王ガイオウ	气力 130 以上自军回合开始后会自动使用一次精神“必中”	这就是最终 BOSS 最后命中率惊人的真正原因





机体全改造特殊奖励

机体全改造特殊奖励是每架机体独有的，只要将机体能力改满就会获得相应的效果，不必改满武器。

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
无敌超人ザンボット 3		
ザンボット 3	在天相有月亮的场合（天相可以在战斗菜单的左上角看见），武器“ザンボット・ムーン・アタック”必定会心一击	看似很强力的技能，但是限制比较多，比较不稳定（所有有月亮的关卡总结请看前面实用技巧部分）

▲大白天当然看不见月亮。

▲晚上出月亮的可能性比较大。

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
无敌钢人ダイターン 3		
ダイターン 3	运动性 +50	不算芯片的话，机体运动型可以达到 185，但是这家伙 2L 的体型……真的能躲开敌人的攻击吗？尤其是后期那些命中非常出色的次元兽等等，一周目基本上没什么作用。

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
无敌ロボトライダ –G7		
トライダ –G7	武器“トライダー・バード・アタック”攻击力 +300、射程 +2	
シャトル	“补给”不会导致目标机体的机师气力下降	

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
宇宙大帝ゴッドシグマ		
ゴッドシグマ	机体适应性变为“海陆空”S	

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
宇宙战士バルディオス		
バルディオス	特殊能力“亚空间突入”不受气力限制，开战就可以发动	亚空间突入的特性是移动没有限制并追加分身，可以大大提高它的初期生存率

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
六神合体ゴッドマーズ		
ガイヤー	特殊能力“六神合体”不受气力限制，开战就可以发动	该奖励的最大作用就是不用在每回合特别留出几个敌人给他用于提升气力进行变身
ゴッドマーズ		
コスモクラッシャー	武器“トリプル・レーザー”攻击力 +500	

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
战斗メカ ザブングル		
ウォーカーギャリア	武器“ウォーカーギャリア・フルパワー”攻击力 +400	
ザブングル	武器“ザブングル・フルパワー”攻击力 +300	

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
装甲骑兵ボトムズ		
スコープドッグ	全部武器的会心一击率上升 30%	这个奖励配合驾驶员“激励哥”的“底力 9”几乎可以达到每次攻击都是会心
スコープドッグ RM		
スコープドッグ RSC		
スコープドッグ TC・LRS		
ブルーティッシュドッグ	移动力 +1	
スコープドッグ TC・ISS	全部武器的会心一击率上升 30%	
スコープドッグ TC・LRS（グレゴルー机）	移动力 +1	

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
超时空世纪オーガス		
オーガス	全部武器的攻击力 +300	
ナイキック アテナ机	全部武器的攻击力 +300	

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
机动战士 Z ガンダム		
Z ガンダム	获得特殊能力“バイオセンサー”	该特殊能力的作用是：特殊能力“ニュータイプ”达到 5 级以上、气力达到 130 的时候机体能力上升（运动性 +10、照准值 +10、武器ビーム・サーベル（ハイパー）的攻击力 +200，获得防护罩サイコフィールド，可削减 2000 点各属性伤害）
ウェイブライダー		
百式	追加武器“メガ・バズーカ・ランチャー（MAP 兵器）”	
メタス	修理的回复量变为两倍	

原创系机体全改造奖励　アクシオ：获得特殊能力“EN 回复（小）”

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
机动战士ガンダム 逆袭のシャア		
ν ガンダム	获得特殊能力“サイコ・フレーム”	该能力的作用是：特殊能力“ニュータイプ”达到 5 级以上、气力达到 130 的时候机体能力上升（运动性 +10、照准值 +10、武器フィン・ファンネル的攻击力 +300、射程 +1、命中 +10、会心一击率 +20）

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
新机动战记ガンダム W		
ウイングガンダム	武器“バスターライフル(MAP 兵器)”残弹数 +2	算是比较废的奖励了，因为飞翼高达的地图武器的射程只有一根线……武器本身就没有太多出场机会
ガンダムデスサイズ	全部武器命中 +30、会心一击率 +30	死神可以说真是翻身了，凭借这个奖励，甚至可以跻身一流强人的行列
ガンダムヘビーアームズ	所有武器的残弹数变为 1.5 倍	重装高达的所有武器几乎都是消耗残弹的，这个奖励非常值得
ガンダムサンドロック	装甲值 +300	
シェンロンガンダム	武器“ドラゴンハング”射程 +2	

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
机动新世纪ガンダム X		
ガンダム DX	月光加农炮的蓄力回合 –1	月光炮战术的必备奖励，否则那个攻击频率真是可以急死人
ガンダムエアマスターバースト	移动力 +1、武器和机体适应性变为空 S	
ガンダムレオパルドデストロイ	所有武器的残弹数变为 1.5 倍	

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
∀ガンダム		
∀ガンダム	获得特殊能力“HP 回复（中）”“EN 回复（中）”	
スモー(ゴールドタイプ)	特殊能力“EN 回复（小）”变为“EN 回复（中）”	

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
机动战士ガンダム SEED DESTINY		
ストライクフリーダムガンダム	特殊能力“EN 回复（小）”变为“EN 回复（中）”	强袭自由和无尽正义的这个奖励可以说非常有用，对于 EN 消耗大户来说，EN 回复（中）可以极大地提高他们的续战能力
∞ジャスティスガンダム	特殊能力“EN 回复（小）”变为“EN 回复（中）”	
デスティニーガンダム	所有武器的攻击力 +300	补正对命运的实力有很大提升
フォースインパルスガンダム	最大 EN+100、运动性 +20、照准值 +20	

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
机动战士ガンダム 00 1st season		
ガンダムエクシア	全部格斗武器的攻击力 +400	能天使基本上可用的武器都是格斗系的，这样它最强武器的攻击力可以达到 7100，而一般武器的强化也能让能天使在对付杂兵的时候更加轻松自如。
ガンダムデュナメス	MAP 武器以及射程 1 的武器以外的全部武器射程 +2	
ガンダムキュリオス	所有的武器移动后可以攻击	
ガンダムヴァーチェ		
ガンダムナドレ	最大 EN+100	
プトレマイオス	修理的回复量变为两倍	

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
超兽机神ダンクーガ		
ファイナルダンクーガ	最大 EN+100	其实对于最终断空我巨大的 EN 消耗量来说，100 的 EN 真的能够起到急救的作用，但是也仅限于急救了，因为它的武器耗 EN 实在是太多了

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
兽装机攻ダンクーガノヴァ		
ノヴァイーグル	全部武器命中 +10、会心一击率 +10	实力提升比较有限，关键是加成数值太少了
ダンクーガノヴァ		
ダンクーガノヴァマックスゴッド		

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
真（チェンジ!!）ゲッターロボ～世界最后の日		
ゲッター1	移动后可以变形	战术用途比较大一些，比如说真盖塔 2 的移动力出色，那么就可以让它移动到敌人附近再变身为真盖塔 1 歼灭之。
ゲッター2		
ゲッター3		
真ゲッター1	移动后可以变形	
真ゲッター2		
真ゲッター3		

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
真マジンガー冲击！ Z 编		
マジンガーZ	特殊能力“EN 回复（小）”变为“EN 回复（中）”	比较有用，可以让甲儿装备上防护罩芯片在敌人群里尽情反击
アフロダイ A	自军回合开始后，相邻机体的 HP 回复 20%	

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
地球防卫企业ダイ・ガード		
ダイ・ガード	武器“ノットバスター”、“ノットパニッシャー”和“グレートノットパニッシャー”的残弹数 +1	最强武器グレートノットパニッシャー原本残弹是 1，加了这个特殊奖励之后就可以通过加残弹上限的芯片继续往上加了，可喜可贺。

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
THE ビッグオー		
ビッグオー	追加 MAP 武器“プラズマ・ギミック”	

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
OVERMAN キングゲイナー		
キングゲイナー	特殊能力“オーバースキル”效果强化	原来オーバースキル的作用是：人物特殊技能オーバーセンス 4 级以上，气力达到 130 的时候，移动力 +1、运动性・照准值 +10+ 驾驶员技能“オーバーセンス”等级的二倍、30% 概率完全回避；强化后，在原技能的基础上移动力再 +1，回避攻击的概率提升为 50%
エンペランザ	所有的武器移动后可以攻击	
ドミネーター	武器“オーバースキル连打”攻击力 +300	
パンサー	最大 HP1000、装甲值 +500	

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
超重神グラヴィオンツヴァイ		
ソルグラヴィオン	获得特殊能力“HP 回复（中）”	对于防御力其实不怎么高，但是回避很差的机体来说，HP 回复还算实用
グラントルーパー	武器“ライトニング・デトネイター”攻击力 +500	

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
创圣のアクエリオン		
ソーラーアクエリオン	获得特殊能力“HP 回复（中）”	见上
アクエリオンマーズ		
アクエリオンルナ		

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
コードギアス 反逆のルルーシュ		
サザーランド	最大 EN +100	其实鲁鲁修最大的作用是通过指挥影响我军能力，100EN 的意义不大，最好用做维持防护罩之用
无赖（ゼロ机）		
ガウェイン		
グラスゴー(カレン机)	武器“格斗”攻击力 +500	
红莲贰式	武器“辐射波动机构”の攻击力 +500	红莲二式可以借助这个强化竞争一下单发伤害之王
グラスゴー(扇机)		
无赖（扇机）	修理的回复量变为两倍	
グラスゴー(玉城机)		
无赖（玉城机）	“补给”不会导致目标机体的机师气力下降	
月下	所有格斗武器附加“バリア贯通”属性	藤堂的月下本来就不俗，有了这个能力可以称得上次元兽杀手了
ランスロット・エアキャバルリー	武器“MVS 二刀流”攻击力 +300	

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
天元突破グレンラガン		
グレンラガン	被击坠后会自动以 HP 为 10 的状态复活一次	这就是底力战术的应用实例，这简直是帮我们毫无压力地开放底力啊。
グレン		
ラガン		
キングキタン	最高 HP+500、装甲值 +300	
ダヤッカイザー		
ヨーコ M タンク	MAP 武器以及射程 1 的武器以外的全部武器射程 +1	
ダイグレン	搭载别的机体的时候，一回合可以将被搭载机体的 HP 和 EN 回满	

机体名	全改造特殊奖励	特别解说
交响诗篇エウレカセブン ポケットが虹でいっぱい		
ニルヴァーシュ	获得特殊能力“HP 回复（中）”“EN 回复（中）”	对于本作风光不再的尼尔瓦修来说，多个这样的技能保命也许更加重要。
ニルヴァーシュ spec2		
ニルヴァーシュ specV		
ターミナス 303		
ターミナス 303 SP	所有的武器攻击力 +300	
月光号	武器“トラパルザー炮一齐发射”消费 EN 变为 40	

原创系机体全改造奖励 パールネイル：MAP 武器以及射程 1 的武器以外的全部武器射程 +1

マクロス F 系和原创系机体的全改造奖励请看页脚注释

游戏进行时 IT'S GAMING

邮箱：tt@ucg.cn

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

最近的“大作”看似不少，但实际上多半都有点“名不副实”的味道。比如这次介绍的用来“拯救日本RPG”的《最后的约定物语》，素质不低，但是要凭借这个来拯救日本的RPG的话，那这个目标还真是任重道远啊！号称完美还原中世纪的《最后的圣殿骑士》素质则比较令人失望，甚至给人以半成品的感觉，不过这也教导了我们一个道理：不管你前期宣传多么强大，游戏素质过硬才能真正吸引玩家。

下期将会迎来一个游戏的高潮，各种平台各种类型的游戏都有大作推出，让我们抖擞精神，让游戏的狂潮来得更猛烈些吧！

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000

游戏 GAME 第一圣殿骑士

成为上帝的使者，愿诸神带给你安宁。

原名	The First Templar		
机种	X360	类型	动作

游戏适应人群：●动作游戏爱好者。●对中世纪风格情有独钟的玩家。●骑士控。

游戏讲述在13世纪的黑暗世界里，法国的圣殿骑士和他的伙伴一起揭开神殿法则和圣杯秘密的故事。游戏除了单人还可以进行双人合作游戏。单人模式玩家也可以自由切换角色。游戏内容丰富，风格鲜明，年代感强，是一款自由度高并且融合多样化元素的动作游戏。

阳光学员 樱吹雪

基本操作			
左摇杆	移动	LB	单人游戏时更换角色
右摇杆	调整视角	RB	调查
back	开启任务提示、技能、服装菜单	LT	潜行／翻滚
start	开启主菜单、系统设定、骑士编年史	RT	防御
X、Y、A	攻击／组合技	A	调查／对话
		十字键	给队友下达指令

画面说明

游戏画面下方显示己方2个角色的血条，初始状况下每人有2条血，随着经验值的增多，可以学习技能，其中就有增加生命值的技能，己方血条上每增加一个红球就多一条血。左上角是小地图，本作的小地图很简陋，主线任务会用金色的箭头在地图上标明方向，而前进途中还会有银色的箭头出现，这就是支线任务和宝箱，完成支线任务或打开宝箱会得到战斗效果加成、经验值或收集要素，比如服装武器和编年史，如果想收齐这些跟着银色箭头走还是比较容易的。当小地图中出现白色脚印状符号后，就需要按RB键蹲下进行调查，调查过后，地面就会出现一串白色足迹，跟随足迹即可完成任务。游戏中会看到闪光的食物，比如烤肉和果树等等，这些全都是补血道具，按A键就可以吃掉补血。游戏中闪光的机关和障碍物都需要按A键进行调查，后期的很多机关需要两个角色相互配合进行解谜。

战斗系统

本作由于是圣殿骑士为题材的作品，主角自然是骑士。战斗中主要的攻击就是X键的普通攻击和X蓄力的破防攻击，在攻击的过程中一定几率会出现特写攻击，特写攻击是一击必杀的，随着经验值的增

加，玩家可以在技能菜单里用经验值购买技能强化角色，每个角色的成长方向基本是固定的。一般的敌人都只有一条血，BOSS的血条也会和己方角色一样有血条的显示，因为BOSS血多防厚，所以防御就尤为重要。队伍中一人死亡，另一人可以将队友复活，只要不出现两人同时战斗不能的情况就没有危险。十字键的主要功能就是给队友下达跟随、原地待命等指令，解谜时多有用到。地面上经常会有陷阱，需要提前看到按A解除，如果不小心踩到会伤血，需要连打A键帮助自己脱离。按LT键会进入潜行状态，这种状态下可以看到敌人的视线和范围，保持这种状态从敌人身后接近可以给予其致命一击，如果敌人正对自己也可以扔场景中的瓶子吸引其注意，再绕到背后杀死，这样可以避免不少硬碰硬的战斗。

技能分析

本作可使用的角色一共有3个，初期玩家控制的除了主角Celian，还有Roland，当剧情进行到地牢营救Marie的时候，Roland就会离队，此时队友就换成Marie。本作中的技能树是圣殿骑士的十字架，下面就对角色的技能树进行大致分析。

Celian：全能型的骑士角色，作为圣殿骑士技能树上肯定少不了加血的部分，十字架上端是强化技能球个数，下端是强化血量，左边基本都是攻击技能，右边为盾防御技，作为队伍主力，其他还有不少强化力量和防御，总之各方面相对平衡。作为主力，可以选择技能球加上攻击技能的成长路线，也可以培养成血量加防御的肉盾型角色。

Marie：女性刺客角色，刺客一般都是以暗杀和速度为主的角色，十字架上端是强化技能球个数，下端是血量，但相比Celian，刺客在技能球和血量两方面显然更偏重于技能，左端是匕首的攻击技，相比骑士，攻击速度方面绝对有保障，右端是投掷技能，升到高级后绝对是远程杀敌的利器，刺客在整体上更强调会心一击，由于血比较少需要多注意走位以免被包围。

Roland：和Celian一样是骑士，但初期就有不少加血量的技能，一开始就能担负起肉盾的角色，由于游戏第三章剧情就会安排其离队，直到游戏最后才能回归队伍，所以他是队伍中玩家可控时间最短的角色，归队后他的技能大多为重攻击，非常霸道。

收集要素

本作的收集部分基本没有难度，只要跟着银色箭头走就可以了，到了地点地图上会显示为一个白色的小叉，那就是宝箱或者需要调查的位置，每章都会有若干宝箱，每收集一个都会显示剩余个数，宝箱中会有3种物品，第一种是在章节内血量上限增加或技能球个数增加；第二种是武器或服装的碎片，收齐一件装备的全部碎片就可以解锁这件装备，在服装菜单就可以更换为当前装备，部分碎片是支线任务的奖励；第三种是经验值。除宝箱之外还有另一个收集要素就是圣殿骑士编年史，本作一共有42个编年史，需要玩家在各个章节调查石碑或书籍获得，完成度可以在菜单当中查看。

游戏 GAME

星座彼氏 冬季篇

十二星座的恋爱物语·盛夏的冬季篇

原名 Starry ☆ Sky ~ In Winter ~
机种 PSP 类型 文字冒险

游戏适应人群：●《星座彼氏》系列粉丝玩家。●喜欢纯对话游戏并有一定日语基础的女性玩家。●控声优的女性玩家。

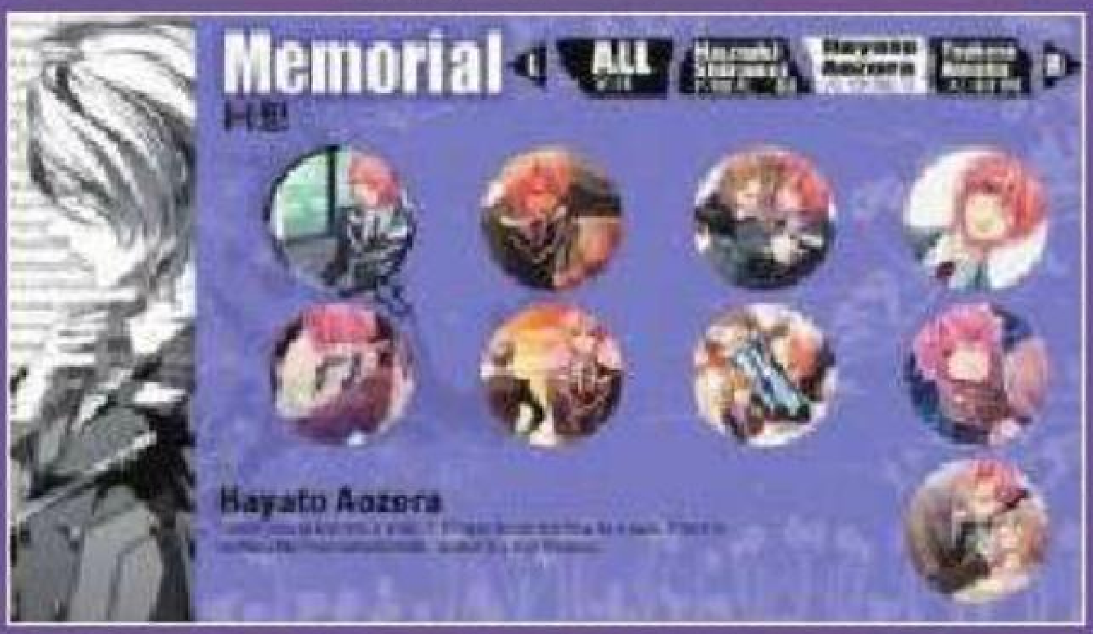
阳光学员 莱雅

日本游戏发行商 Honeybee 制作发行，移植自 PC 平台人气女性向 AVG 恋爱冒险游戏《星座彼氏 冬季篇》。カズアキ绘制的清爽型男生十分深入人心，虽然一个篇章里可攻略的角色数不多，但是充实的剧情和强大的声优阵容让这个系列充满了吸引力。

系统

本作是依靠选项来进行游戏，在游戏中□可以开启选项菜单，△可以查看对话记录，L 键是自动对话，R 键为 Skip，Start 为快速存档，Secret 键为切换画面比例，方向键↑键可以开启快进快退栏，也可以进行快速存档和读档。

游戏画面



本作采用的是传统的横向式对话框。在主页面，Rename 可以重置女主角姓名（系统默认姓名为夜久月子），Planetarium 可以查看收集到的 CG 和事件。

游戏剧情

由于篇幅限制，此处只给出 TE 线的攻略。

天羽 翼（CV：铃村健一）

TrueEnd：饰り付けを頑张りたいです→わくわくします→少しお散歩をしよう→生徒会室へ行く→幼なじみ达と一绪に见てたから→翼君の笑颜→りんごのオーナメント→プレゼントのオーナメント→谜の食事→ブロキオン→翼君→まっすぐ归ろう→屋上庭园へ行く→お锅の右端→翼君→翼君→翼君→翼君に早く会いたい（结局分支 1）→何でも话して→あったかい气持ちになれる→私も翼君と一绪にいたい→翼君の力になりたいです→これからも一绪に笑おう（结局分支 2）→好き、だよ→何も言わず翼に寄り添う→约束してくれたでしょ→何も言わずに寄り添う→そんな心配してたの？→安心した→おじいさんに、会いたかったな→でも、会ってきたんだね（选やっぱり一绪に行けば良かった进入 END1）

青空 飒斗（CV：平川大辅）

TrueEnd：ロマンチックな夜にしたい→ホッとします→图书馆に寄ってから归ろう→决められない→星座の传说に兴味を持ったから→飒斗君の笑颜→天使のオーナメント→トナカイのオーナメント→豚汁→シリウス→飒斗君生徒会室に残る→やっぱり部屋に戻る→お锅の左端→飒斗君→飒斗君→飒斗君→どうして？（结局分支 1）→本当にごめんね……→今の飒斗君は违うよ→だから、飒斗君は弱いんだと思うよ（结局分支 2）→无理じゃない→私こそ敌わないよ→飒斗君のことが好き→そんなことないよ？→今は、怖くない？→小さく颔く→少しもったいないね→とっさに手をつかむ→それは飒斗君の意志？→忘れ物、ない？→おでこで测る（选体温计で测る进入 END1）

不知火 一树（CV：中村悠一）

True END：ごちそうをいっぱい食べる→ドキドキします→少しお散步をしよう→大人しく归る→何も考えないでいられるから→一树会长の笑颜→星のオーナメント→サンタのオーナメント→カレーライス→ベテルギウス→一树会长→屋上庭园→あてもなく步き出す→お锅の真ん中→一树会长→一树会长→一树会长→そんなんじゃありません（结局分支 1）→一树会长のお嫁さんになる人が羡ましいです→じゃあ、この学园を守るためですか？→私もみんなと过ごす时间が好きです→生徒会の一员で良かったです→大丈夫ですか！？→关系ありません

そばにいたいです→一树会长に似たんです（结局分支 2）→笑いごとじゃありません→前にもこうして步いたこと、ありますよね？→服の裾をキュッと掴む→分からないです（选疲れてたからですか？进入 END1）

白银樱士郎（CV：诹访部顺一）

将以上三人通关后开启白银前辈路线

True END：ごちそうをいっぱい食べる→ドキドキします→真っ直ぐに归ろう→大人しく归る→何も考えないでいられるから→白银先辈の笑颜→星のオーナメント→サンタのオーナメント→カレーライス→ベテルギウス→一人で片付ける→屋上庭园→あてもなく步き出す　→选ばない→白银先辈　→白银先辈→白银先辈→结ばない（结局分支）→でも、私も仕事があるので……→たまには被写体になるのも良いかなって思って→やめて下さい！→いきなりどうしたんですか？→白银先辈は谁とでもキスするんですか？→私は好きじゃないとキスできません→私に何か隐し事をしていませんか？（选私をずっと守っててくれたのは……会长だったんですか？进入 END2）→卒业するまでは父亲でいてほしいです

玩后感 玩惯 Otome 社的作品之后再来玩 Honeybee 社的作品，操作方面真是各种不习惯，可攻略角色数没有 Otome 社这么强大，但是一个角色四个结局的设定明显比 Otome 社要厚道些。虽然快速存档和快速读档的键位设置有些 X 疼……

游戏 GAME 最后的约定物语

家园破灭，命运与共，黄金骑士们最后一日的物语！

原名	最後の約束の物語		
机种	PSP	类型	角色扮演

游戏适应人群：●JRPG爱好者 ●对本作人设、声优有爱者 ●希望被剧情感动的玩家

阳光学员
リオン

本作是Imageepoch振兴日式RPG的“JRPG”计划的首部作品，与其极小的容量相比，即时演算的过场、动听的音乐以及丰富的语音不免让人眼前一亮。虽有玩家诟病其老旧的第一人称战斗方式，但其加入的敌对心系统一定程度上避免了战斗的枯燥，所以本作还是值得一玩的。

任务系统

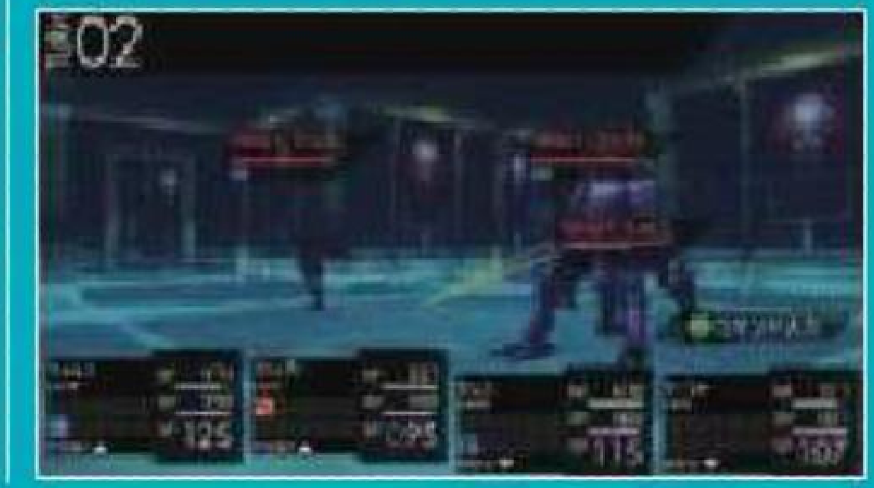
游戏通过反复完成任务来推动剧情发展，任务分为“收复失地”跟“拯救民众”两种。因为达成结局需要拯救1000名以上的民众，所以推荐优先进行“拯救民众”任务。各种任务在时间上是有冲突的，必须有所取舍。且角色专属任务是联动的，只有完成前面的任务后续任务才会出现。要有针对性地选择角色来攻略，不要错过缔结誓约的任务。

敌对心系统

敌对心系统（类似于仇恨系统）可以说是本作最重要的系统了。除了攻击以外，使用回复道具与技能都会吸引敌人的仇恨，血少的队友也会成为敌人的优先目标。相比技能，使用道具增加的仇恨值要少。战斗中可以按△来确认敌对心。根据敌我行动顺序来合理行动很重要，若敌对心分配不当可能会使战斗一下子陷入逆境。

SP值

战斗中角色HP归0后继续遭受攻击的话，则会损耗SP值。SP值归0则角色发动威力强大的“伊利亚秘法”，此后此角色永远死亡无法复活，但其他角色的SP会有所回复。所以战斗中角色一旦濒死必须立即救治。此外每个角色都有耗费SP值的技能，遇到强大的敌人适当使用会让战斗轻松许多。



炼成与解体

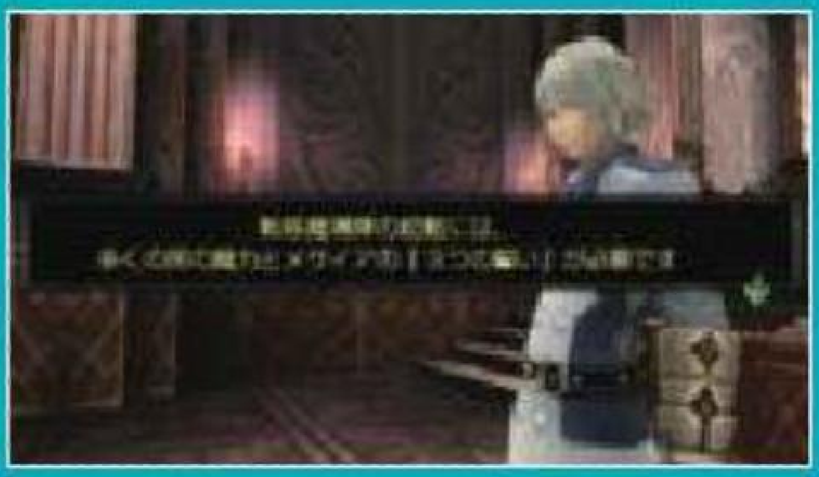
通过打到敌人获得的AD（也就是本作的金钱），可以在冶炼屋跟道具屋炼成装备与物品。战后获得的素材也可以在此解体换得AD，首次解体某素材还可开放未知的炼成公式。

激励品

根据救出的人数可以从图书馆NPC那获得奖励品，另外兵士们给的支给品等也在此处领取，别忘记经常来确认。值得一提的是救出1500人获得的奖励品“钢机の魔导布＋2”因为BUG而无法获得。

异常状态

除了常见的毒、睡眠、麻痹和沉默以外，其他的几种异常状态这里有必要说明一下：出血类似毒HP会随回合不断减少，衰弱则是换成MP减少。病状态无法接受任何治疗，包括技能与道具。混乱与兴奋是只有敌人才有的状态，混乱会使仇恨值增加的对象随机，兴奋会使仇恨值增加的幅度变大。



人物技能推荐

ウォルフ 主角完全是肉盾角色，“ディフェンスライン”这招尽早点满，最常用的开局拉怪技能。其次是“ヘイトバースト”白属性高攻这招主力技。

ラシュティ 首推“罪の烙印Ⅱ”（游戏里此招说明有误，不是单体而是全体技能），能有效清理小怪。单／全体睡眠／麻痹限制技与弱化技能要根据情况来使用。

サ-シャ 回复系角色，开局全体徐徐回复的“ライフストーム”跟全体解除异常状态的“レンジキュア”最实用。中回复“シングルリカバリ”跟最速小回复“クイックリカバリ”是最常用的回血技能。

セレス 技能树单一，成形晚，但是四个系的范围强力魔导攻击能对应各属性敌人，其回复技消耗太大不推荐点。

マラルメ 招式繁多，推荐“堕落の光翼”和“绯弁三枚”选其一先点满。

ジャイロ “ダークバレット”黑属性附加强毒效果的技能十分强力，此外只有他有驱散敌状态的技能。

カイン 主攻技能“煌めく白刃”,“骑士の夸り”、“不退の骑士”这两个技能能有效守护队伍其他成员。

结局判定

本作共有8个结局，分别是全人物幸存的完美结局，6个角色专属结局，以及一个坏结局。要达成好结局，首先要在第四章末尾拯救到1000名平民以上，其次是与某名角色达到3级的誓约，进而完成“最后的约定”。若全员幸存则为完美结局，只要有一人死亡，则会达成最后约定角色的专属结局，完成上述结局都会有CG图。如果前2个条件不完全满足则为坏结局，无法进入第五章，且无法继承二周目。

继承要素

游戏通关会提示存档，读取存档可以开始二周目，可以继承以下内容：各个角色的最强武器（完成最终角色任务获得，男主角在最终迷宫获得，且“青い结晶の刀”不可继承）；冶炼店、道具店出售的物品；全异常无效饰品“マスターイヤリング”；任务完成情况；所拥有的AD。

玩后感 本作是Imageepoch复兴JRPG的“试探性”作品，所以存在着一些不足之处。比如迷宫场景较为单调，长时间下来不免让人心生厌烦。敌对心系统上手可能有点困难，不免难倒不少RPG新手。另外游戏的节奏很快，流程比较短，虽然给人足够的紧张感但更多的是让人觉得意犹未尽。最要命的是存在例如物品获得不能的恶性BUG。当然本作也有不少可取之处，比如游戏音乐十分具有代入感，将剧情渲染得很到位。对人物情感的刻画比较细腻，不少地方都不禁让人为之所动。总体来说还是一部值得尝试的作品。

汇聚游戏世界别样的精彩

COLORFUL SPACE 多边共享

超级马里奥 x Converse

铃提供

多边趣闻

众所周知，今年是《超级马里奥》诞生 25 周年，任天堂除了推出各种限定版外，还与知名球鞋厂商 Converse 合作，推出了这款纪念帆布鞋 Chuck Taylor Hi。

此次跨界合作的球鞋分为黑色以及白色两种配色。球鞋使用 Converse 传统帆布鞋造型，鞋面上以各种状态的马里奥加以点缀，这个形象取自初代马里奥的点阵形象，动作中包括跳跃以及受伤的状态，非常生动。鞋舌上印有游戏 LOGO 图案，而最有创意的就是中间 Converse 标志性的五角星变成了《超级马里奥》中的无敌星星。

这款帆布鞋仅限日本发售，将于 7 月份正式推出。价格目前未定，不过应该不会超出大家能接受的范围，有爱的少年少女们不妨出手吧。

家用机上的打枪游戏也可以用鼠标玩！

奈落提供

多边趣闻

肯定有不少人有这样的苦恼：自己明明对 FPS 和 TPS 这种打枪游戏很有爱，但是无奈家用机手柄的摇杆瞄准起来实在不给力。要是能像 PC 游戏那样，用鼠标玩打枪游戏就两全其美了！

其实早就有这样的周边设备，不少玩家其实也正在使用。今天就给大家介绍一款比较主流的 PS3 用鼠标型手柄“FRAGnStein”。这款无线鼠标通过 USB 接收器连接 PS3，左手摇杆有 PS3 手柄左侧的按键，右手则是一个鼠标控制器，左键对应手柄的 R1 键，右键为 R2 中键为 R3，大拇指处对应PS3 手柄的四个经典功能按键。和一般的鼠标相比按键似乎有些繁琐，不过为了“更专业”地玩打枪游戏，适应一下也不算难事。这款鼠标售价大概在 400 到 500 元人民币左右。

关于这款周边还有两点有必要提一下：第一，这种周边是非官方的，安装方面需要一定升级驱动的动手能力。第二是网战中有不少人认为使用这种周边属于作弊行为，如何取舍就看您的决定了。

三国杀新武将简介之公孙瓒

脆薯条提供

多边趣闻

三国杀这款桌游在国内可谓是一个神话，虽然已经发行了 2 年多的时间，人气依旧是居高不下。上期向大家介绍了两个特别版武将之一的《仲家帝袁术》，这一期则让各位朋友了解一下“白马将军公孙瓒”。

公孙瓒同属于群雄角色，拥有 4 点血，一个技能。技能名为【义从】：锁定技，只要你的体力值大于 2 点，你计算与其他角色的距离时，始终 –1；只要你的体力值为 2 点或更低，其他角色计算与你的距离时，始终 +1。

公孙瓒被称为白马将军的确是实至名归，惟一的一个技能完全是和马相关联，此外义从这个技能完全可以当作两个技能来看，根据体力值而改变距离的设定也非常新颖。乍一看这个技能没什么特别大的作用，但实际上“距离”这个要素在 5 人以上的游戏中是非常重要的，尤其是在发动技能的同时还可以装备马匹，这使得公孙瓒成为了继群角色雄贾诩之后的第二个攻防一体的武将。

当公孙瓒保持在 3 点以上的体力时，若同时装备了 –1 马，在没有武器的情况下便能攻击到左右两边距离为 3 的玩家，攻击距离和控场范围非常广，可以有效地协助同伴对敌人展开进攻或牵制。而当公孙瓒体力为 2 点以下再同时装备了 +1 马，那些需要利用诸葛连弩和杀来爆发的武将角色，比如甄姬，黄盖，张飞等，也只好对距离为 3 的公孙瓒望马兴叹，而公孙瓒则可以与世隔绝，安心地积攒实力等待爆发。

这张武将牌也完全映照了历史中白马将军公孙瓒的生平，前期暴虐强大，后期孤僻自守。根据体力的变化，可进可退，看似平凡的技能背后却引申出文化背景，而利用体力和距离要素来控制局面的玩法又包含了诸多智慧玄机。

有诗评公孙瓒曰：“色厉声疾贯长空，百战青幽第一功，白马通灵知进退，将军奈何妄争锋？”这位在进退间体现出巧妙学问的白马将军，相信会令三国杀更加地妙趣横生。

稻船敬二的另类登场

纱迦提供

去年 PS3 独占游戏《超次元游戏 海王星》因为其独特的主机／厂商美少女化而成为小众圈子里的话题之作，如今 2011 年 8 月续作——《超次元游戏 海王星 MK2》就会继续于 PS3 上登场，游戏的故事剧本由《如果高中棒球社女经理读过杜拉克的管理学》的作者岩崎夏海负责编写，声优一如前作般的强大。

游戏的故事讲述在前作中游戏业界恢复了和平，但很快人们就因为新登场的邪恶组织烧录卡而放弃了对主机／厂商女神们的信仰，丧失人们信仰之力的女神们也失去了自己的神力，最后被烧录卡囚禁起来。游戏保持了前作的邪恶风格，基本上算是一款重度宅游戏，但奇怪的是该作还获得了前 Capcom 著名制作人稻船敬二的青睐。稻船敬二甚至会亲身加入到游戏之中。

稻船敬二在游戏中会以“创造者之剑稻船”的名称出现，不过比较雷的是他是以真人照片的方式乱入的。在游戏中你会看到二次元的美少女召唤出了三次元写实版的稻船大叔，然后美少女手持稻船大叔（误）进行攻击。这个形象可与稻船敬二过去的美式硬派造型差得太远了。另外稻船在游戏中还有名为“ドンナハンダンダ・ノヴァ”的招式，这一招的名字来源于他离职后在网上的劲爆发言“どんな判断だ”，游戏中使用这招的时候，他会从口中吐出强力的光线。

虽然稻船大叔如此卖力地演出，但是对于这样一款重度宅游戏来说，出现他的身影还是多少有些奇怪吧？

终极环绕声游戏耳麦，Only For X360

天行者提供

对于许多追求视听享受的玩家来说，SONY MDR-DS7100 肯定不会陌生。不过此神器对于 X360 玩家来说惟一的遗憾就是——戴上耳机后就无法用麦克风跟玩家交流了。不过这样的日子将一去不复返了，著名游戏周边厂商 Razer 在 CES2011 上展出的 X360 专用游戏耳麦“毒鳍银鲛（Chimaera5.1）”终于就要发售了！

“毒鳍银鲛”采用 50mm 动圈单元，2.4GHz 无线频率，可用范围为 10 米，频响 20–20KHz，灵敏度 105dB（+/–2dB），阻抗 32Ω。耳麦由两节 AAA 7 号电池供电，最长使用时间为 10 小时，充电时间为 3 小时。耳麦的驱动单元经过 3D 定位音频调谐，能提供全方位的环绕声，可以让玩家在游戏中预测敌人的一举一动，并且能听到游戏中的一切音效，不错过任何细节。绝对是 FPS 死忠的最爱啊！

此款耳麦让 X360 玩家在 SteelSeries 和 TurtleBeach 之外又有了另一个选择。它售价 129.99 美元，虽然折合人民币在 900 元左右，但国内售价绝对不会低于 1200 的。对此感兴趣的玩家可不要错过哦！

夏日将至，你知道主机的耗电量吗？

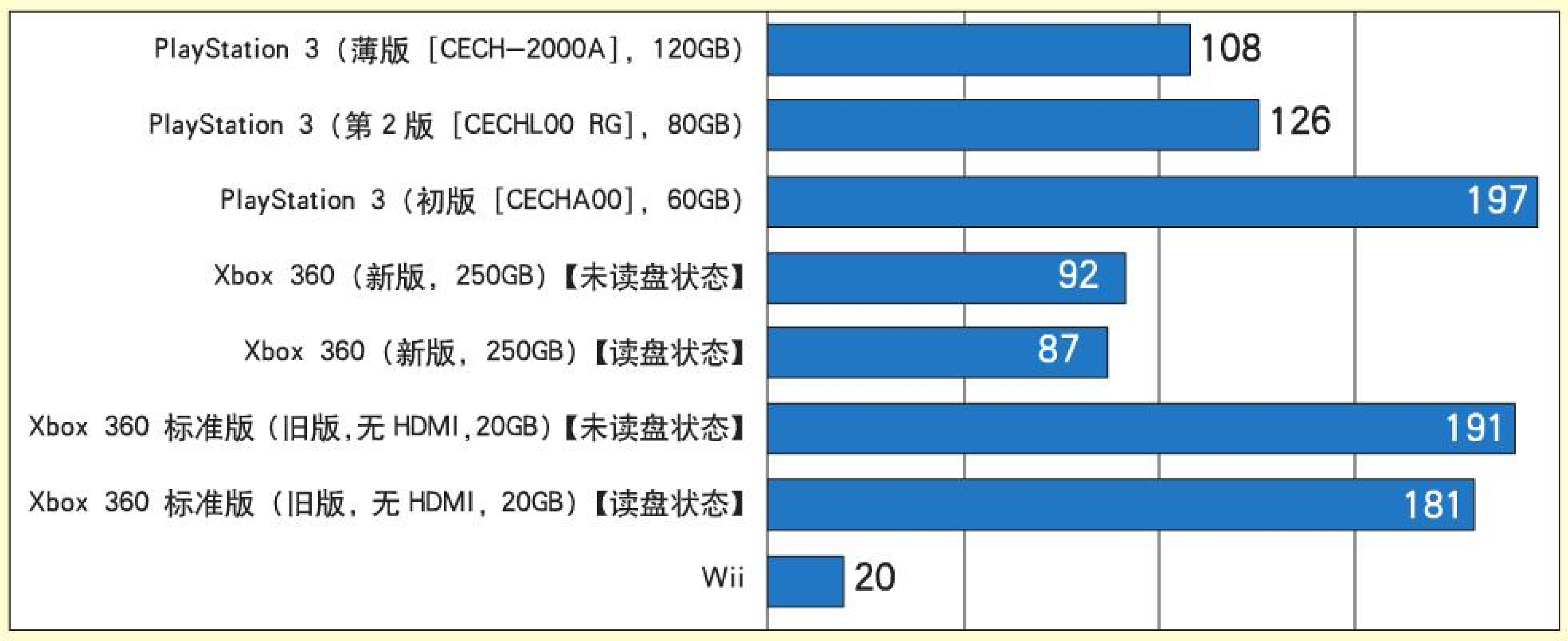
九兵卫提供

多边趣闻

日本地震发生后，为了有序地恢复正常的生产与生活，当地采用了计划性的节电政策，于是便有日本游戏媒体对当前我们所使用的主机耗电量进行了一次测试与比较。从结果中我们可以显而易见地看出，家用机耗电量最大的依然是PS3，尤其是老版的机器，其用电量甚至超出一般42寸液晶电视所消耗的电量（150W左右）。很多玩家可能并不知道，在待机状态下，旧版的X360以及所有型号的Wii也会消耗一定的电量，所以提醒大家长期不使用时务必记得关闭电源。虽然对于国内的玩家而言并没有节电的要求，但炎热的夏天将至，注意用电安全也同样是打机时需要注意的重要事项哦！

待机状态下家用机耗电量	
PlayStation 3（薄版［CECH–2000A］，120GB）	无
PlayStation 3（第2版［CECHL00 RG］，80GB）	无
PlayStation 3（初版［CECHA00］，60GB）	无
Xbox 360（新版，250GB）	无
Xbox 360 标准版（旧版，无HDMI，20GB）	3W
Wii（Wii Connect 24开启）	2W
Wii（Wii Connect 24关闭）	10W

使用状态下家用机耗电量



掌机游戏耗电量	
PSP：充电（电源关闭）	3W
PSP：充电（休眠状态）	4W
PSP：运行游戏　（连接交流电＋充电）	4W
3DS：充电（电源关闭）	4W
3DS：充电（休眠状态，无线功能关闭）	5W
3DS：充电（休眠状态，无线功能开启）	5W
3DS：运行游戏　（连接交流电，3D效果关闭，无线功能开启）	6W
3DS：运行游戏　（连接交流电，3D效果开启，无线功能关闭）	6W
3DS：运行游戏　（连接交流电，3D效果开启，无线功能开启）	6W

装甲骑兵 孤影再临

洛克提供

多边动漫

最新的《第二次超级机器人大战Z》捧红了一个性格沉默但是战斗力超群且表情超暧昧的《装甲骑兵》主角基里克。于是善于敛财的Bandai也没闲着，趁着基里克人气正火的时候推出了《装甲骑兵》的最新蓝光OVA：《装甲骑兵 孤影再临》。

为了能够保持这部动画的原汁原味，这部OVA在画风上没有任何迎合当今主流画风的成分，而是基本上与上世纪八九十年代的画风一致，当然画面效果不可同日而语。从剧情上来说，这个OVA最大的作用是剧情补漏，众所周知，在1994年的《装甲骑兵》OVA《光荣异教徒》中，结尾是震撼性的菲亚娜死亡，而在剧情上紧接《光荣异教徒》的《幻影篇》已经是很久以后的事情了，而这次的《孤影再临》就是讲述的这个空窗期发生的故事。

这次的蓝光版除了影片本身，还收录了制作者访谈和豪华版的解说书。喜欢装甲骑兵的同学不可错过啊。

用1万日元买100台NGC！

星夜提供

多边趣闻

网络拍卖的内容总是无奇不有，最近有人在日本雅虎的拍卖网站上大量出手NGC，而且是100台捆绑销售。更神奇的是，这100台NGC总售价仅为10500日元，相当于平均每台105日元。要知道，以日本的消费水平，100日元也就跟我们的1元硬币差不多，通常玩一局高端点儿的街机游戏都要3枚100日元硬币。也就是说玩一局街机游戏够从该卖家那里买到3台NGC！

为什么会有如此奇事呢？就算把这100台NGC都当作垃圾来收，应该也不止1万日元吧？其实在这100台NGC中可能有很大一部分本来就是垃圾。卖家在商品描述中已事先声明所有NGC一经运出恕不退换，而且这些机子是否能用无法确定，要是买家运气好可能很大一部分机子能用，要是运气不好，可能大多数都不能用。此外，运费需要买家自理。其实比起运费，买家可能要支付的更高的费用是“旧家电回收处理费”，因为根据日本的相关法律，普通家庭想要丢弃旧家电，需要缴纳处理费，让旧家电回收公司对这些旧家电进行拆解处理，有用的原材料再利用，不能用的再进行无害化处理。这是日本为了提高能源与材料利用效率，同时减少污染而做的措施。这么说来，卖家以1万日元卖100台NGC应该是为了避免支付更高昂的回收处理费。

俗话说ACG不分家，游戏与动漫作品相互改编早已不是什么新鲜事。对于FANS来说，经由原作改编的衍生游戏或者动漫，同样也有着巨大的吸引力。本次就由小编为大家主打推荐一些近期播出的游戏改编动漫，同时一并列举部分动漫改编游戏中的佳作，希望能为喜欢ACG的你带来全方面的指南。

文 九兵卫 美编 NINA

游戏动漫特别大搜查

游戏改编动画

圣诞之吻 SS

《圣诞之吻》是Enterbrain于2009年3月在PS2平台推出的恋爱游戏，关注此类游戏的玩家一定也都听说《君吻》这部作品名字，《圣诞之吻》便是由《君吻》的制作小组操刀，两者也因此可以被看作是相辅相成的姐妹篇。

为了给原作造势并扩大影响力，TV动画《圣诞之吻 SS》从2010年7月开始播映。动画标题中的“S”来自“Sweet”的开头“S”，用两个S意为比游戏原作更甜蜜。在阵容方面，动画制作方AIC采用前野智昭为男主角橘纯一配音，其他女性角色则继续沿用游戏中的豪华声优阵容。《圣诞之吻 SS》和游戏一样，动画也分为森岛遥、棚町薰、中多纱江、七咲逢、樱井梨穗子以及绚辻词六名角色顺次展开故事，每条路线4话，原作中的众多经典名场面在动画中也一一登场。值得一提的是，在FANS的强烈呼声下，动画特别制作了隐藏角色上崎里沙以及主角的妹妹橘美也这两部番外篇，了却了玩家留下的遗憾。（最终话“橘美也”篇已于近日播映）

游戏 × 动漫相关度提示

相比游戏原作，动画版《圣诞之吻 SS》虽然在剧本的完整性方面有一定让步，但故事的编排顺序以及每个篇章的关联却格外出彩。游戏中每完成一条线，玩家通常是直接读取存档重新来过；而动画中每条路线完成后并非从固定的时间点重新开始，而是采用层层推进的叙事方式，并对大部分进入“恋人关系”之前的剧情及事件都予以了保留，这样既避免了不少时间轴的冲突，也让每个角色显得更加亲切。

游戏情报

尽管原作发售于 PS2 平台，但由于是一款原创作品，加之恋爱游戏的特殊性，因此认真玩过《圣诞之吻》的玩家并不是很多，直到 TV 动画的持续热播，越来越多的人才渐渐关注起这部纯爱题材的佳作。于是 Enterbrain 趁热打铁重新在 PSP/PS2 双平台推出《圣诞之吻 收藏版》，让更多的玩家有机会体验这款作品。

《圣诞之吻》的游戏方式不同于普通 AVG，所有可触发事件被有规律地分布于一张行动地图之上，根据时间段以及玩家的取舍，游戏中的攻略路线也会朝着截然不同的方向发展。原本单调的事件收集以及对话系统，在本作里变得极富自由度与策略性，而各种暧昧与心跳的场面引入，更是吸引了无数玩家的眼球。比起同类作品的前辈“《心跳回忆》系列”，《圣诞之吻》的玩法的趣味性有过之无不及。

▲《圣诞之吻 收藏版》新增麻将游戏，该部分不仅有独立的剧情，来自《君吻》的人气角色也前来客串。

闪电十一人 GO

Level-5 的《闪电十一人》不仅游戏大卖，其每一作改编的 TV 动画也持续热播，人气节节攀升。动画版《闪电十一人》目前已经推出三季，而在长达 127 话的 TV 连载结束后，广大 FANS 又迎来了系列全新的篇章——《闪电十一人 GO》，本片已从 5 月开始连载。

《闪电十一人 GO》故事接着前一季的剧情，从《闪电十一人 3》圆堂守所率领的球队获得 FFI 冠军的十年后开始，不仅时间跨度很大，动画的主角也从我们熟悉的圆堂等人变为十年后新加入雷门的松风天马，更为强大的对手与挑战会接二连三地出现，焕然一新故事展开也必将令我们过足瘾。

对于本片的制作，负责企划与剧本原来的日野晃博社长非常重视，他透露前几部中的主人公圆堂守也会在新作中登场，并且担当的是教练。另外，他还说明了本作标题中“GO”的含义：新作不采用《闪电十一人 4》这样的名字是考虑到作品有了新主角和新的平台（3DS），为了突出新的一面故采用“GO”这个关键词。

游戏 × 动漫相关度提示

作为系列第四部正统游戏作品的动画版，玩家可以抢在游戏推出之前一睹全新的故事，这是非常难得的体验。不仅如此，无论是游戏还是动画，《闪电十一人 GO》对于整个系列而言无疑是一个全新的开始。

游戏情报

虽然 Level-5 目前还未公布 3DS 版《闪电十一人 GO》的具体发售日期，但 FANS 恐怕早已迫不及待。在此之前，Wii 平台的《闪电十一人 强袭者》将率先在今年夏天与我们见面，该作将集结系列历代角色，全明星的阵容会给玩家带来前所未有的乐趣。作为系列首次登陆家用机平台，本作中采用卡通渲染的 3D 游戏画面也是吸引 FANS 的一大亮点，各种射门以及必杀技特写绝对会令每一个玩家热血沸腾。

史坦斯闸门

介绍《史坦斯闸门》之前，首先要提一下 5pb. 与 Nitro+ 这两家公司。5pb. 是一家以音乐为主要业务的会社，同时也制作并发行一些手机、掌机以及家用机游戏，旗下签约艺人有榊原ゆい、今井麻美、彩音、宫崎羽衣等等。而成立于 2000 年 Nitro+ 则是一家主要开发 PC 平台 Gal Game 的会社，代表作有《幻灵镇魂曲》以及《尘骸魔京》等等，旗下拥有着大量优秀的插画与脚本作家，时下因《魔法少女小圆》而大受推崇的脚本家虚渊玄正是隶属于 Nitro+。《史坦斯闸门》便是在这两家公司的合作之下诞生的。

TV 动画版《史坦斯闸门》于今年 4 月开始上映，担任制作的为曾经推出过动画版《泪洒三重冠》以及《刀语》等作品的 WHITE FOX，其余登场角色以及声优则维持原作不变。原画师 huke 用色灰暗、重涂抹式的独特画风虽然在动画中未能百分百还原，但深沉的整体风格依然得到了保留。

《史坦斯闸门》的故事开始于 2010 年 7 月 28 日，“未来道具研究所”社团的两人，冈部伦太郎和椎名真由里去秋叶原广播会馆参加中钵博士的时间旅行理论发表会，见到了年仅 18 岁就在科学杂志上发表学术论文的天才少女牧濑红莉栖。发表会结束不久后，在会馆 8 楼深处，冈部发现了倒在血泊中的红莉栖……

数小时后，冈部和阿至在大学讲习现场再次遇见了红莉栖，引发一阵骚乱。更不可思议的是，冈部还发现自己发送的一连串电子邮件在一周前被收到，不过此时冈部他们还不知道，他那封送到过去的电子邮件，已经影响了整个世界的未来……

游戏 × 动漫相关度提示

或许是原作太令我们惊艳，相比之下 TV 动画《史坦斯闸门》的画风并没有完全达到 FANS 的要求，片中女性角色的作画略有崩坏。好在本片的剧情与音乐依然保持了极高的素质，如果大家还没有玩过原作，那就更加没有理由错过这部动画。顺带一提，5pb.“科学幻想”系列的第一作《混沌思绪》同样也曾改编为 TV 动画，感兴趣的读者不妨找来看一看。

游戏情报

由于前作在玩家中取得了意外的反响，5pb. 自然也得以进一步扩大“《史坦斯闸门》系列”的作品，前作不仅移植了 PC 平台，PSP 版也即会在近期发售。和通常的文字冒险游戏不同，本作废除了以往的对话选择分支系统。玩家在剧情推进的过程中会收到各种不同的手机邮件，如何应对这些邮件将影响故事发展以及分支走向，这就是游戏里最核心的“手机触发”系统。很多玩家关注的系列新作《史坦斯闸门 比翼恋理的爱人》将在 6 月 16 日与所有 X360 玩家见面，正如本作的副标题，新作的故事与前作是完全不同的世界线，并且剧情中多了几分“甜蜜”的展开，非常值得期待。

战场的女武神 3

征历 1935 年，欧洲大陆再次被战火包围，联邦与帝国之间的第二次欧洲大战爆发。在遭受帝国军侵略的中立国高卢公国境内，有一支由犯罪者以及违反军纪者构成的惩罚部队——422 部队，又称无名部队。1935 年 8 月，他们被挂上造反的罪名，遭到帝国军与高卢正规军的双重夹击。在无法获得正常物资补给的情况下，422 部队与一名从被帝国军占领的村庄逃出的小女孩相遇。在弹尽粮绝的情景下，库尔特依然决定冒着巨大的风险前往

救援；而另一方面，位于高卢公国中部首都兰德古利兹附近，包括义勇军第 7 小队在内的高卢正规军部队正在对帝国军的据点迪斯巴古桥头堡发起总攻，此时意想不到的战况发生，高卢军被重创……

OVA 版《战场的女武神 3》分为前篇与后篇两卷，由曾经为我们带来《战场的女武神》初代 TV 动画的 A-1 Pictures 负责制作。虽然 OVA 与游戏本身的剧情动画在风格存在一些差异，但总体的还原度依然令人满意。目前该 OVA 前篇已经推出，而 BD/DVD 版的发售日定为 6 月 29 日发售，SEGA 为购买该 OVA 还准备了游戏中下载任务作为特典。

游戏 × 动漫相关度提示

《战场的女武神 3》OVA 的时间背景设定在游戏的中盘，因此对于未曾玩过游戏的人来说会有一段剧情上的空白；由于 OVA 的内容基本为全新追加的剧情，因此原作的玩家在观看本片时也不必担心缺乏新鲜感，加之第 7 小队在 OVA 中扮演的重要戏份，FANS 完全没有任何理由错过。

游戏情报

《战场的女武神 3》已经发售有一段时间，估计不少玩家早已将游戏完美。和前两作一样，3 代的基调同样旨在表现战争的残酷，但主题更加阴暗沉重。在故事构成方面，本作的时间轴设定与系列初代平行，通过“无名部队”这一不为人知的视角，将 1、2 代的正反派人物与重要事件贯穿其中，让玩过系列前两作的 FANS 感动不已。

其他未播映的游戏改编动画

偶像大师

在 2011 年初的系列庆祝活动上，NBGI 决定配合《偶像大师 2》的发售再度制作全新的TV 动画版《偶像大师》，给 FANS 带来一个极大的惊喜。目前该片预定于今年 7 月开始播映。

其实《偶像大师》已经不是第一次动画化。2007 年 4 月，以高达作品为代表的日升曾推出名为《偶像大师 XENOGLOSSIA》的 TV 动画，不过令人诧异的是，该片内容与偶像育成毫无关联，而是一部完全架空题材的机器人动画，日升甚至弃用游戏中的原班 CV，重金请来堀江由衣、田村尤加利、小清水亚美等人气声优重新配音，引来不少 FANS 的非议。

全新的动画版《偶像大师》交由 A-1 制作，内容当然是 765 制作所偶像们的活跃与成长物语，并且游戏原作中的声优阵容也得以保留，不管你是否是系列的 FANS，这部动画都将非常值得一看！

女神异闻录 Persona 4

如果问 Atlus 的“《女神》系列”中哪部作品最受年轻人追捧，恐怕很多人都会异口同声给出这样一个答案——《P4》。那是因为游戏不仅素质出众，金子一马、副岛成记以及目黑将司的黄金组合也为这部作品注入了太多流行元素，让该作至今仍然为广大 FANS 所津津乐道。

2011 年 4 月 10 日，Atlus 出人意外地宣布携手 AIC 制作《女神异闻录 P4》的 TV 动画，FANS 的热情再度被点燃，这也是继《P3》之后系列再次被改编为动画搬上荧屏。动画版《P4》由游戏原作的制作小组亲自监修，导演则是曾经负责过《濑户的花嫁》以及《Angel Beats》的岸诚二，浪川大辅、堀江由衣以及小清水亚美等游戏中的声优也将在 TV 动画继续出演。目前本片的详细情报还有待进一步公开，但相信 Atlus 一定不会让我们失望。

仙乐传说 世界统合篇

2003 年发售于 NGC 平台的《仙乐传说》是一部延续系列初代《幻想传说》神髓的纪念性作品，也是系列首次尝试全 3D 化的游戏方式。2006 年 NBGI 与 ufotable 合作，将《仙乐传说》成功改编为 OVA 与 FANS 见面，不过全 4 卷的 OVA 并没有将剧情交代完整。2010 年 3 月，制作小组又推出了《仙乐传说》的第二部 OVA——“泰瑟亚拉篇”，该 OVA 同样分为 4 卷发售，最后一卷 DVD 已经在近日上市。这意味着，玩家期待已久的最终章、系列第三部 OVA“世界统合篇”也即将正式与玩家见面，这将为《仙乐传说》跨度长达 5 年的 OVA 连载划上一个圆满的句号，FANS 有望迎来期待已久的大结局。

动漫改编游戏

凉宫春日的追想

5月12日发售的《凉宫春日的追想》是“《凉宫春日》系列”的第六款游戏作品，依然由NBGI亲自操刀。本作的剧情紧接着去年大热的剧场版《凉宫春日的消失》之后，再度被卷入离奇事件的阿虚重新回到那个永远无法忘却的北高祭。在北高祭召开的短短两天内，玩家需要在未来的大人版朝比奈学姐的帮助下收集分散在各个平行时间内的一种特殊道具——“次元书签”，并利用它也在不同的时间平面间跳跃以满足特定的条件触发剧情。游戏的自由度很高，玩法也颇具创意，是近期动漫改编作品中不可错过的大作。

日常（外星人）

在今年的4月新番中，京都动画以《幸运星》原班制作人马，为大家带来一部风格相近的恶搞与治愈系的动画作品——《日常》。本片由同名漫画改编，作品中同样没有复杂的人物关系，也没有跌宕起伏的剧情，有的只是日常生活中无关紧要的琐碎小事，夸张可爱的表情以及无厘头的搞笑元素让人捧腹不已。游戏化的《日常》将在今年7月登陆PSP平台，由原作者亲自监制，玩家将扮演银河系电视台的制作人，为了制作高收视率的电视节目，玩家需要介入普通的日常生活中，并创造出满载恶搞与吐槽的非日常。

我的妹妹哪有这么可爱

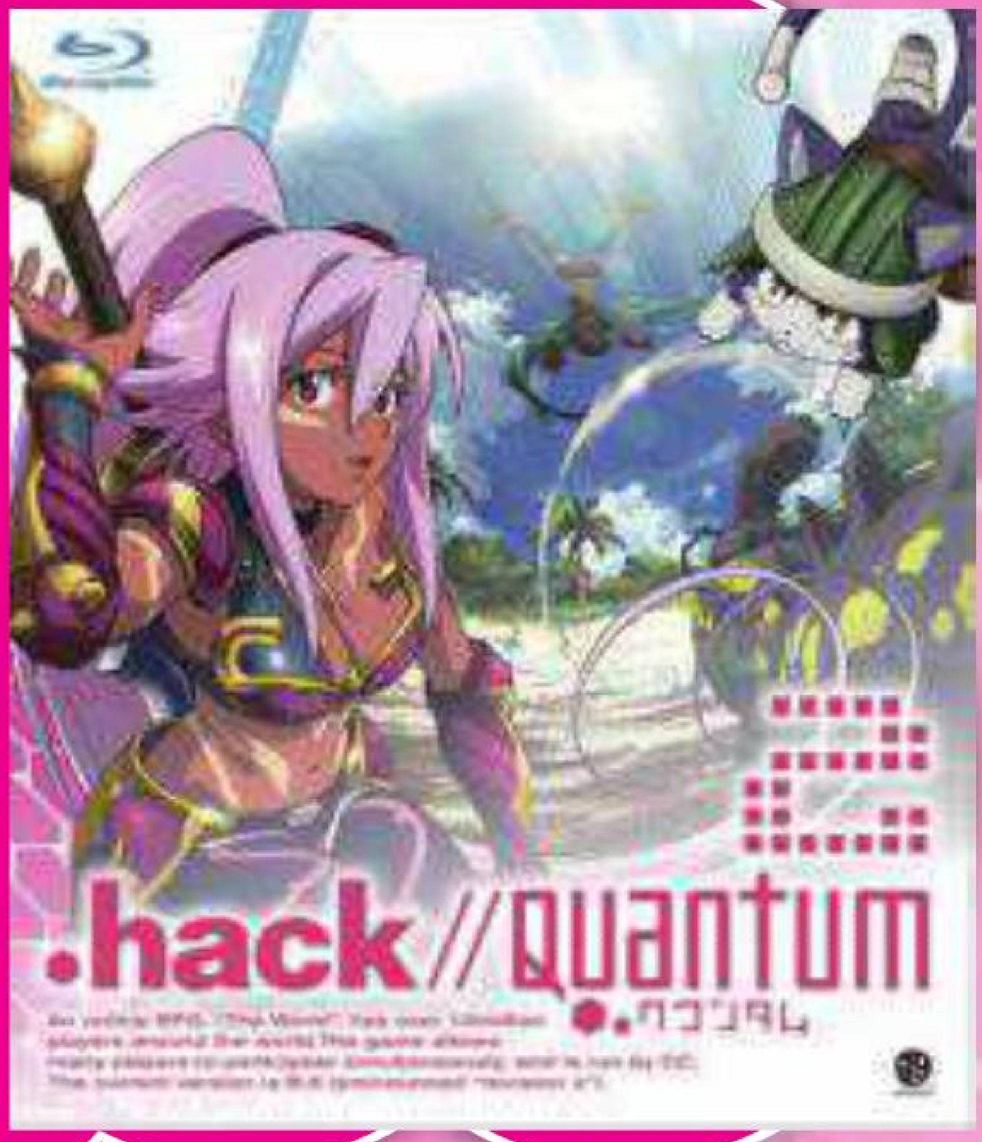
《我的妹妹哪有这么可爱》是改编自同名人气轻小说（原著：伏见つかさ）的PSP游戏，于2011年1月27日发售。游戏采

用TV动画的风格进行制作，但剧本却远比前者丰富，每个角色都拥有不同的分支路线。此外，游戏还采用了独创的3D表情系统，人物在对话中的面部变化生动有趣。近日该作的民间汉化版已经推出，先前碍于语言障碍还能体验本作的玩家不妨将PSP拿出来试一试。

特别推荐

.hack//Quantum

严格来说，《.hack//Quantum》并不能说是一部与游戏相关的动漫作品，本片是继2003年《.hack//黄昏的腕轮传说》和2006年《.hack//Roots》之后，系列第三部OVA动画。本作以PSP游戏《.hack//Link》的2年后（2022年）为背景舞台，“The World ”的版本为“R:X”，描写三名女高中生操作的角色咲夜、远世以及玛丽在游戏中遭遇侵蚀后引发的一系列异常事件。本作OVA分为3卷DVD/BD发售，分别于1月28日、2月25日以及3月25日与所有FANS见面，而由原作者浜崎达也所著的小说《.hack//Quantum 心的双子》已在2月份发行，漫画和其他周边也会在近期陆续推出。



王元姬

— 人物资料 —

身分：西晋文明皇后
生卒：公元 217 ～ 268 年
籍贯：东海郯县
家族：王肃之女，晋文帝司马昭之妻，晋武帝司马炎之母

●作者：邓永昭（笔名：东方朔）
●软件：Photoshop CS3
●用时：约 30 小时

文明王皇后，讳元姬，东海郯人也。后年八岁，诵《诗》《论》，尤善丧服。苟有文义，目所一见，必贯于心。年九岁，遇母疾，扶侍不舍左右，衣不解带者久之。每先意候指，动中所适，由是父母令摄家事，每尽其理。祖郎甚爱异之，曰：“兴吾家者，必此女也，惜不为男矣！”既笄，归于文帝，生武帝。后事舅姑尽妇道，谦冲接下，嫔御有序。时钟会以才能见任，后每言于帝曰：“会见利忘义，好为事端，宠过必乱，不可大任。”会后果反。武帝受禅，尊为皇太后，宫曰崇化。后虽处尊位，不忘素业，躬执纺绩，器服无文，御浣濯之衣，食不参味。而敦睦九族，垂心万物，言必典礼，浸润不行。

老兵不死

《魂斗罗 铁血兵团》

尽管 2011 年才来到 5 月，但我们已经可以认定：《铁血兵团 逆袭》将是 2011 年最佳下载游戏的有力竞争者。本作刚刚公布的时候，曾经受到很多非议，不少老玩家表示这样的《魂斗罗》不是《魂斗罗》。但当大家实际玩到游戏之后，就会立刻被游戏骨子里的硬派精神所震撼，这也正是老《魂斗罗》的最大特色。如今《铁血兵团 逆袭》已经在 Xbox LIVE 和 PSN 上登场，全球玩家好评如潮。本作自降临编辑部之后，更是一直成为众编的最爱。这回的怀旧殿堂栏目，就带大家来回顾一下这个系列。

说是系列，实际上这个系列只有两作，即 MD 版《魂斗罗 铁血兵团》（Contra：Hard Corps）以及最新的《铁血兵团 逆袭》（Hard Corps：Uprising）。《铁血兵团 逆袭》没有冠以《魂斗罗》之名，据 Konami 表示这是出于《铁血兵团》品牌系列化的考虑。不过《铁血兵团 逆袭》与《魂斗罗》的关系是无庸置疑的，而且将其纳入整个“《魂斗罗》系列”的世界观之中也毫无问题。以《铁血兵团 逆袭》的口碑和销量而言，续作已是板上钉钉的事情，强烈期待！

一代经典：《魂斗罗 铁血兵团》

魂斗罗 铁血兵团	
日文名	魂斗罗 ザ・ハードコア
英文名	Contra：Hard Corps
容量	16Mbit
价格	9000 日元
发售日	日版 1994 年 9 月 15 日
	美版 1994 年 9 月 14 日
	欧版 1994 年 10 月 14 日

MD 版《魂斗罗 铁血兵团》是公认的经典之作，当时在国内人气极高，究其原因除了众所皆知的《魂斗罗》情结，游戏自身的素质也相当出色。游戏充分活用了 MD 的机能，爆炸效果极其出色，更有令人眼前一亮的 3D 关卡，在当时看来本作代表了 MD 游戏画面的最高水平。

如果不算诸如 PS 版《魂斗罗》那样的外传性作品，本作是系列里少有的不是比尔充当 1P 主角的游戏。因此本作和《铁血兵团 逆袭》一样，发售初期同样受到过“不是《魂斗罗》”这样的指责。游戏的主人公共有 4 名，每名角色都有 4 种不同的武器。和传统的《魂斗罗》相比，本作更注重故事性和人设，从后面的故事介绍就不难看出，游戏的背景虽然远不及其他作品那么宏大，但生动性和细致程度要远远胜出。限于游戏类型和机能的限制，游戏的剧情表现力依然有限，但已经胜过同类游戏多矣。

游戏还专门请来在日美两地均有很高人气的梅津泰臣担当人设，梅津泰臣在日本动画界极负盛名，至今仍活跃于一线。

相比角色设定，本作的敌人设定更加出彩。游戏中有很多做得非常精彩的 BOSS，纱迦第一次见到第三关那个会变星座的 BOSS 时简直被震惊了。这个 BOSS 会依次变成金牛座、双子座、人马座，之后还会变成积木，搭建出坦克、飞机等造型。第四关森林中那个会跳舞的两脚机械让人忍俊不禁，海上大战时出现的组合金刚同样令人印象深刻。

值得回味的优秀系统

▲这 4 个造型来自于游戏的开场动画，有爱的美国玩友将其喷到自家的墙上了。

系统方面，本作和系列诸作有两个主要的不同。首先是角色引入了“血”（即生命值）的概念，每条命有 3 滴血，3 滴血耗光才算 GAME OVER，同时会丧失当前使用的武器。这个设定令游戏的难度下降了不少。另一个变化就是引入了滑铲的概念，指令为↓＋跳跃。滑铲过程中为全程无敌，而且具有较高的攻击判定。可以说，不会用滑铲，就不算入门。这两个设定均被继承到如今的《铁血兵团 逆袭》，不过滑铲变成了 DLC 角色的专用特技。

此外根据 MD 手柄键位较多的特征，游戏引入了定位射击和定向射击这两种方式，定位射击是“人不动枪动”，定向射击是“枪动人不动”，这个设定也被完美地保留到了《铁血兵团 逆袭》里。

游戏中出现的武器多姿多彩，除了传统的散弹枪、激光外，还出现了蓄力枪、零距离炮、流星锤等诸多逆天的武器。此外还有保险的设定，威力巨大，但一次只能拿一发。武器是随角色而固定的，游戏中出现的武器是以 ABCD 来区分的，角色获得之后即可拥有对应的武器。同为 D 弹，男主角 Ray 吃下之后就会获得跟踪导弹，而女主角 Sheena 则是带有跟踪、穿透效果的散射激光。

角色之间除了武器不同之外，部分角色还拥有一些特性。像狼人 Brad 是所有人里个子最高的，这样在特定场合会比较吃亏，但他的武器也是全角色里威力最大的，单打时甚至能秒杀部分小 BOSS。而机器人 Browny 天生比别人矮一大截，很多别人需要蹲下躲避的场合，它只要站着就没事儿。另外 Browny 还拥有两段跳的绝技，但它的武器普遍性能比较奇怪。

华丽的多结局系统

真正让本作值得反复回味的是游戏独特的多结局系统。游戏的通关时间不长，但是关卡众多，分支众多，根据玩家的选择不同，游戏共有 6 种结局。除了共通的第一关、第三关和第四关，其他关卡均是完全不同，最后的结局也不一样。6 种结局的达成条件至今仍为老玩家所津津乐道。而除了结局不同之外，不同的选择也会对共通路线的关卡造成部分影响，如 Deadeye Joe 的生死。

结局 A

共通路线第 3 关 BOSS 战前，利用墙壁一直往上爬，会来到斗技场。之后选择“试试看”，会进入 BOSS 三连战，胜出之后会进入时间旅行结局。顺带一提的是在这个结局里可以听到《恶魔城》里的经典曲目《Vampire Killer》的混音版。

结局 B

共通路线第 1 关后选择“救援研究所”，共通路线第 4 关后选择“先投降等待反击”。

这个路线会来到火车关，关卡最后出现的巨大机器人（正式名称为电动忍者 YOKOZUNA）在系列中拥有极高的人气，之后在 PS2 版《真魂斗罗》以及 GBA 版《魂斗罗 执念》中登场。在最新的《铁血兵团 逆袭》中同样于火车关登场。最终 BOSS 的造型因为特像某人体器官，也是大大有名的设计。

《铁血兵团 逆袭》

结局 C

共通路线第 1 关后选择“救援研究所”，共通路线第 4 关后选择“战斗”。

《铁血兵团 逆袭》

这个路线会在海上遇到华丽的组合金刚 BOSS。击败巴哈姆特大佐之后，还要爬上火箭阻止生化兵器的发射。《铁血兵团 逆袭》中两次出现了爬火箭的情节，其中最终战更是完完全全的致敬。当然两者的难度差得可就太多了。这个结局可以算作游戏最佳结局。

结局 D

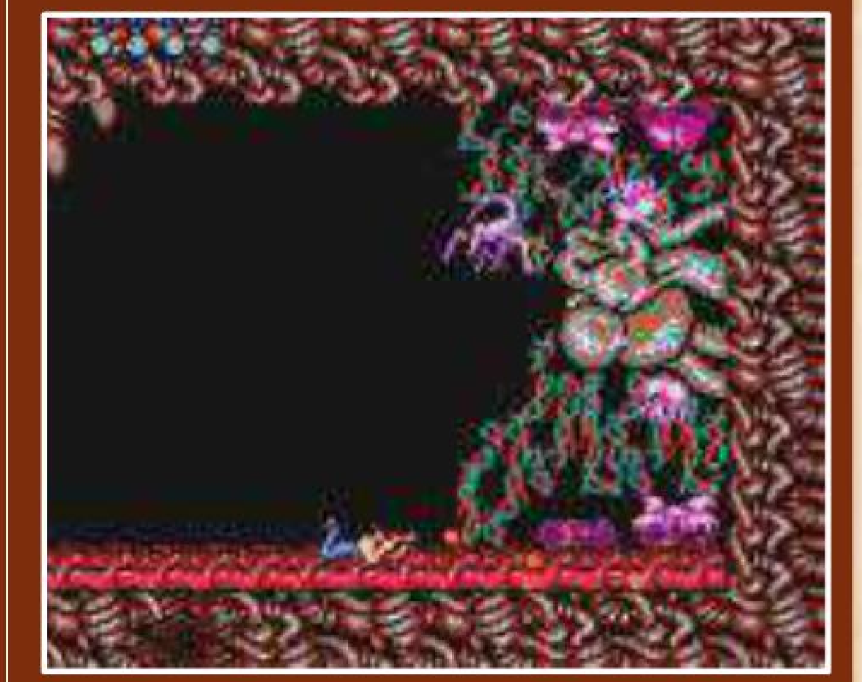
结局 C 路线挑战巴哈姆特大佐之前，他会问你是否愿意协助他统治世界。如果同意的话就会来到这个结局：巴哈姆特大佐统治了世界。这个结局算是游戏的 BAD ENDING，剧情结束后算 GAME OVER，可以接关重新挑战。

结局 E

共通路线第 1 关后选择“追击 Deadeye Joe”，共通路线第 4 关后选择“战斗”。

除了结局 A 和 D 之外，这个结局算是游戏最简单的结局了。玩家会遇到 FC 版《超级魂斗罗》的最终 BOSS——阴兽，最终战更是向系列元祖作品的最终 BOSS 致敬。

阴兽



▲ FC 版《魂斗罗》的最终 BOSS——天王创魔心（官方名称），这名字伤不起啊伤不起。

结局 F

共通路线第 1 关后选择“追击 Deadeye Joe”，共通路线第 4 关后选择“先投降等待反击”。

在这个结局里，战士们会乘坐星间电梯来到设在月球的敌大本营。在星间电梯会遇到一个非常强力的 BOSS，最终决战胜利后敌大本营摧毁，而战士们也被永远留在了那里，称得上是最悲壮的结局。

系列剧情解析

早在游戏正式上市之前，Konami 就已经宣布《铁血兵团 逆袭》是 MD 版《魂斗罗 铁血兵团》的续作。马上就有人从《铁血兵团 逆袭》的 1P 角色巴哈姆特，联想到了《魂斗罗 铁血兵团》里的大反派巴哈姆特，而官方也确认《铁血兵团 逆袭》的故事发生于《魂斗罗 铁血兵团》之前。由于《魂斗罗 铁血兵团》里的巴哈姆特是异形战争的英雄，玩家自然会认为：《铁血兵团 逆袭》将是《魂斗罗 铁血兵团》的前传，故事就是以异形战争为背景。至于受人敬仰的巴哈姆特是如何变成反派，在游戏中肯定也会有所交代。不过在实际玩到《铁血兵团 逆袭》之后玩家发现，游戏中对于这段历史是只字未提。

▲令人怀念的原版 MD 卡带包装盒。

事实上《魂斗罗 铁血兵团》里所说的异形战争，并不是《铁血兵团 逆袭》所要交待的剧情。所谓的异形战争，指的是 SFC 版《魂斗罗 精神》（魂斗罗スピリッツ）里的那场战争。下面让我们从头来梳理一下相关的剧情。

《铁血兵团 逆袭》

公元 2613 年，世界被 Tiberius 联邦统治着。Tiberius 名为联邦，实为帝国。拥有强大军事实力的 Tiberius 疯狂欺压周边国家，各地人民纷纷组成反抗军进行对抗，但都被 Tiberius 一一平定。残存的反抗军组成了一支精英小队，在战争英雄巴哈姆特的带领之下向帝国展开最后的突击。

《魂斗罗 精神》

公元 2636 年，异形军团对地球发动总攻，人类节节败退。半年后，在饱受战火摧残的大地上出现了两名战士，他俩就是传奇英雄比尔和兰斯，在他们的努力之下终于击败了异形军团。此次战役被称为异形战争。

《魂斗罗 铁血兵团》

异形战争结束后 5 年，人类开始迈向复兴之道，但战乱依然在持续。由于战争中大量军火流失，使得犯罪分子也拥有了高科技装备。为对抗这些新型犯罪分子，政府专门成立了一个特别组织“统合军机动部队特殊任务班 K-X”，该部队继承了“魂斗罗”之名。

2641 年圣诞节的前夜，统合军防卫系统遭黑客入侵，无人机动兵器进入暴走状态，魂斗罗部队火速出击。但与此同时恐怖分子袭击了军方研究所，夺走了保存于军方研究所的异形细胞。魂斗罗部队经过调查，发现整个事件的幕后黑手是异形战争的英雄——巴哈姆特大佐。

▲《魂斗罗 铁血兵团》里的大反派巴哈姆特。

OK，看到这里，大家应该会产生两个疑问：首先，巴哈姆特大佐在异形战争的年代究竟有何事迹，使得其被称为英雄？其次，《魂斗罗 铁血兵团》和《铁血兵团 逆袭》里的巴哈姆特是一个人吗？

从《铁血兵团 逆袭》的片头动画以及人物介绍中可以看出，巴哈姆特在加入反抗军之前曾是帝国的战争英雄，后来在一次行动中因为目睹无辜民众被杀而加入反抗军。如果这个巴哈姆特和后来异形战争中的巴哈姆特是同一个人，那么此人的一生太多姿多彩了。从时间上判断这并无不可能，毕竟只相隔 28 年，以 27 世纪的医疗水平而言 28 年时间应该不会对一个人的生理造成太大的影响。

自始自终，官方都没有给出明确答案，只是表示“有可能不是同一个人”。我想大概连 Konami 自己都没想好，这两个人究竟应不应该是同一个人吧？

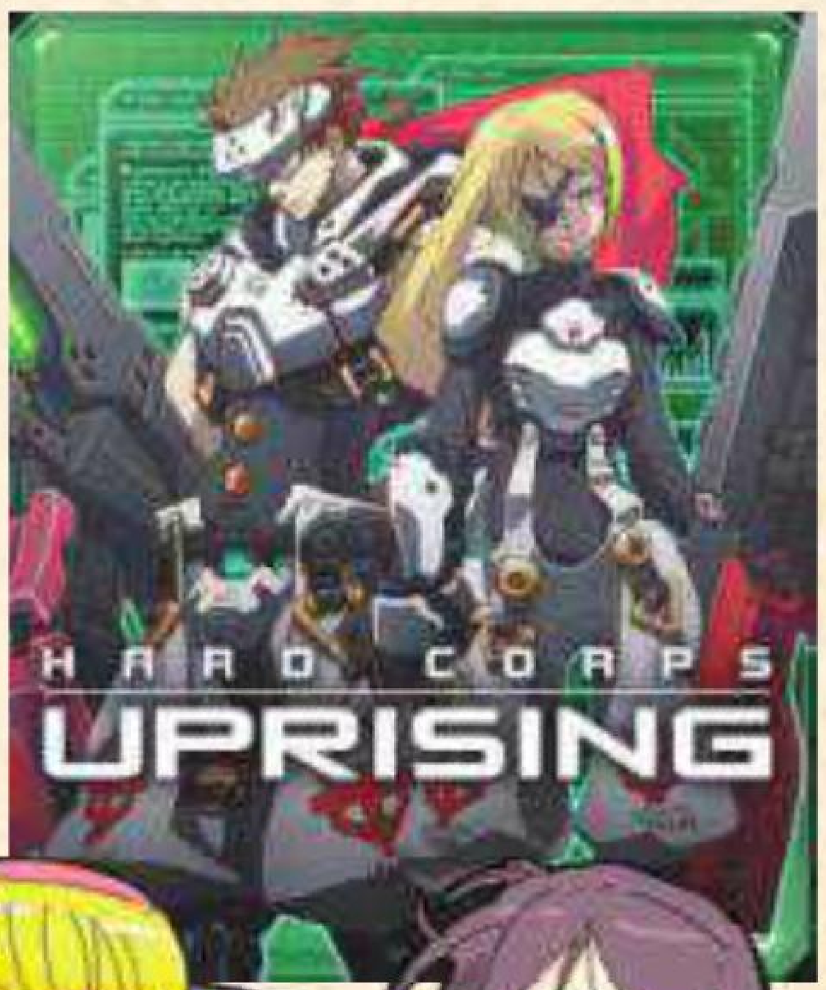
▶《铁血兵团 逆袭》里的巴哈姆特，时间就是一把杀猪刀，刀刀催人老。

两代《铁血兵团》比拼

尽管《铁血兵团 逆袭》是由原《罪恶装备》开发商 Arc System Works 开发的，和当年开发《魂斗罗 铁血兵团》的那帮人完全没有关系，但两者之间还是有很多的共通点，老玩家们肯定是如数家珍啦！两作的主人公一行都是 4 人。（《铁血兵团 逆袭》的第 5 名角色是中 BOSS，与剧情无关。）敌人方面就更加相似了，之前已经列出过众多客串的 BOSS，另外两作都有一名身为主人公宿敌的中 BOSS。

两代《铁血兵团》都是极其硬派的游戏，要想顺利过关，背版是必须的。平心而论两者难度相仿，不过《魂斗罗 铁血兵团》虽然关卡众多，但分支也多，单论一条路线的话长度远不如《铁血兵团 逆袭》。因此要比一命不死通关的话，必然是《铁血兵团 逆袭》更难。而且《铁血兵团 逆袭》中掉一滴血就会损失当前的武器，而《魂斗罗 铁血兵团》只有在损失一条生命时才会损失当前的武器，两者的难度完全不能同日而语。

总的来说，《铁血兵团 逆袭》能在保持原作精髓的情况下，又加入这么多崭新的要素，实在是难能可贵。这里个人尤其要推荐的是《铁血兵团 逆袭》的音乐，其中 BOSS 战音乐、第 7 关追击时的音乐都堪称经典，不容错过！



▲日本画师画的有爱同人，这 3 位均来自“《魂斗罗》系列”，你能说出她们的名字吗？

《魂斗罗 铁血兵团》秘技

70 条命：标题画面下，用 2P 手柄输入 CBA 右左 CBA 右左 CBA 右左，成功后有音效；选关：标题画面下，用 2P 手柄输入左右 ABC 左右 ABC 左右 ABC，成功后有音效；武器全满：游戏中先暂停，再用 1P 手柄输入上上下下 A 上上下下 B 上上下下 C。

中国力量

最近网上流传着一段让人惊艳的幻想风格动画CG，尤其是游戏玩家，乍一看这段视频还以为是哪款超级大作的片头CG呢。其实这是国内的一个名为“海岸线工作室”的小组的原创作品。他们是一群有梦想并且实实在在去努力的年轻人，今天我们就找来他们，一起聊聊这段CG，和那些有关梦想的故事。

采访 奈落 美编 NINA

注：本段 CG 已经收录在本期“游戏光环 DVD”中，敬请观赏。

奈落：能不能先讲讲这段视频作品的诞生原因？

——恩，诞生原因比较简单，我们的梦想就是可以做CG电影。但是这条路可能很长，首先想测试下我们目前可以做到什么样的画面。

奈落：再说说你的团队吧，你们是怎么认识的？

——我们团队目前有4人 这段动画正式参与的是其中3人

团队成员目前有Rei（我）Dylan、Hitty、Stone。主要联系人是我，我快毕业的时候先在一家公司实习，其间认识了Hitty。后来去了另一家公司，又认识了Dylan，大家相见恨晚。不过提议创建一个团队是我和Dylan先开始的，我和他都是非常喜欢三维动画。大家比较熟悉的“《最终幻想》系列”我想应该是影响了很多80后的，我们也是其中一部分。和他聊了一段时间以后，觉得虽然我们现在实力不足，但是都对自己的学习能力很有信心，我们应该是可以做出很好的画面效果的，不说媲美《FF》吧，但是至少6成左右我们应该也是可以达到的。不过到底还缺少什么——我们当时讨论了很久，于是得出了几个结论：

一个是技术，但是并非个人技术，个人技术虽然也很重要，不过太片面。国内不缺专项很牛的人才，而是缺整体的技术，从制作到整合都缺。

二就是一个稳定的团队。我们一致认为，团队是需要长时间培养的。从制作默契、感情、人性都需要磨合，最重要的就是团队的成员的最终目标都要绝对一致。

三就是是否舍得投入。团队要整合起来，首先至少要维持团队的生存，那一定的维持资金是需要的。另外制作是需要设备投入的，太差还不行，必须要专业设备。

决定成立团队之后，我和Dylan就先各自问家里要了4万，然后买了2台工作站。又在外面租了房子，先把环境准备好了，然后就辞职开始闭门研究技术。

Hitty的加入是在我们研究了快一年的时候，他之前在我离开那家公司以后也辞职了，回家又学了一年素描和色彩。之后和我联系的时候，他听到我们要搞这个就立马过来了。

这个片段正式做花了半年时间，但是前期我们测试和学习技术部分就花了2年多。

Stone是我刚毕业的时候在网上认识的，一直交流了很长时间，也是在我们片子快做完的时候来的，将会参与我们下一个样片的制作。

奈落：如此的心血之作，背后肯定有无数个日夜的汗水。给我们讲讲最艰苦的经历如何？

——恩，前期因为我们自己有一定的资金投入，大家吃住一起，生活上没有什么特别的困难。大多觉得比较艰苦的还是精神上，以及对未来的迷茫。还有么就是做一个东西时间长了，也会感到枯燥什么的。但是因为喜欢，兴趣可以大到忽略这些艰难。

奈落：支撑你们坚持下来的是什么呢？

——主要还是信念，大家的目标始终一致，就算中间有很多争论、分歧，我们的最终目标始终没有偏离过。在我们这边，所有的话都是挑开来讲，做事的时候不谈感情。

奈落：这段动画可谓相当惊艳，不少人都觉得比超一流的大作CG也不差多少。能不能给我们简单介绍一下，做这样的动画都有什么步骤，实现起来需要什么准备？有哪些重要的难关？

——其实步骤什么的大家从很多网站都可以了解，我们的做法其实没有什么太大区别，甚至有点乱。

简单步骤一般是：前期，也就是剧本、分镜、设定、气氛图；中期就是建模、动画等；到后期就是合成、特效等。

具体就不在这逐一介绍了，我们这次做完后总结下来：

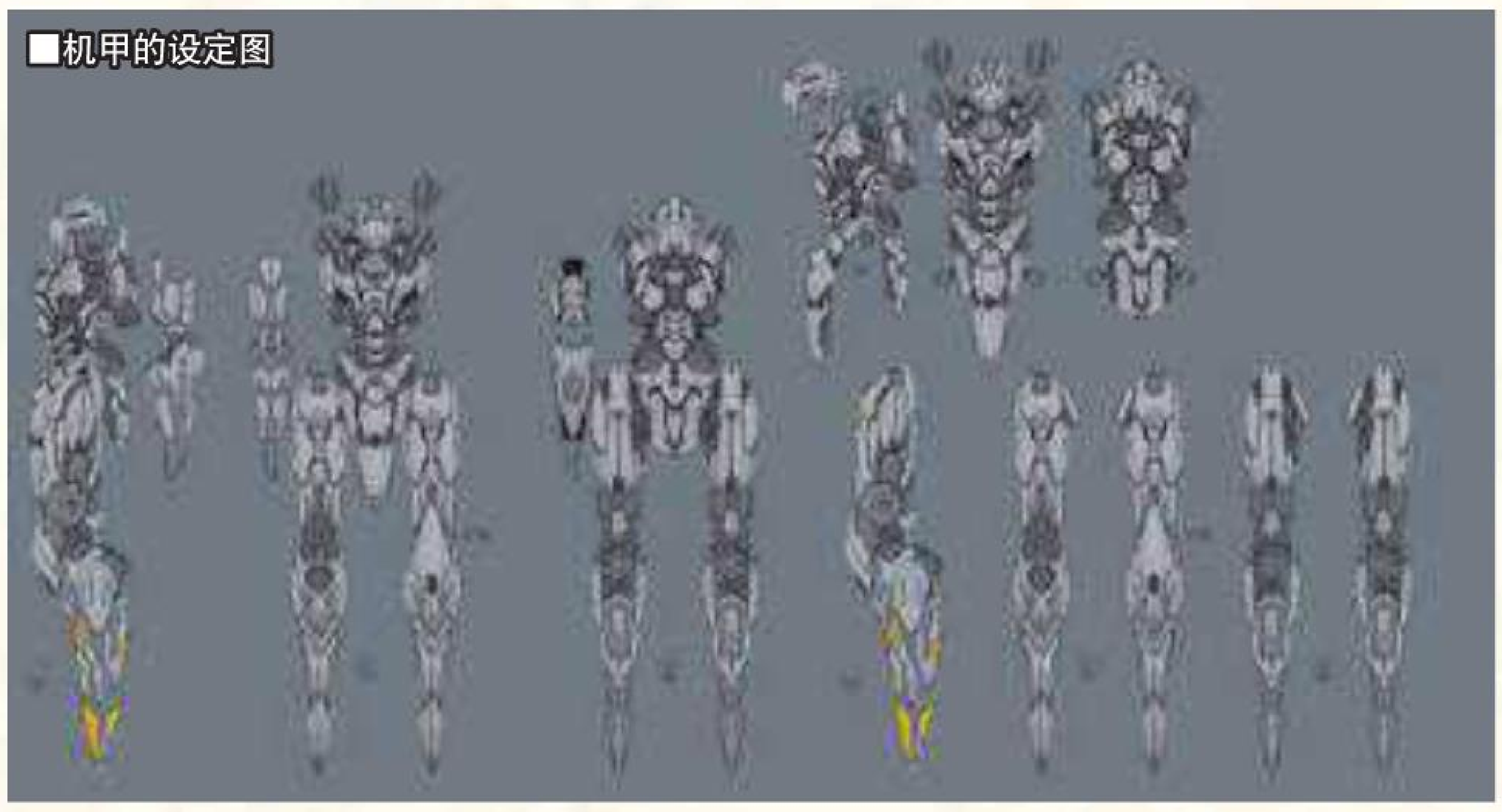
1.前期部分很重要，前期规划好了可以节省后面制作上很多成本。

2.相关设备也是非常必要的，一台好的设备同样也可以帮你节省很多成本，尤其是时间上的。

3.技术是实现创意最基础的东西。

我们做这段视频的时候，其实已经推翻了好几个方案。第一次做的方案应该是有背景有剧情的，时间估计有20分钟。但是算下来以后无法平衡，画面接近《FF》并不太难，但是有要有这么长时间的剧情内容的话……以我们的人力、资金、设备、都不允许。所以最后的目标我们就定为技术测试，纯粹先出画面，看看到底可以把画面做到什么程度。连画面都做不好，就别谈以后做什么动画电影了。

■武器设定



这次放出的短片其实也是删减了很多镜头的版本了。因为不做不知道，做了以后才会亲身体验到，做这玩意真是消耗太多东西了。

奈落：动画中的变身场面非常震撼，可以说是我目前见过最精彩的变身场面之一了。当时制作这段的时候是怎么想的？

——机甲变形这段我们原来也做了好几版，这个也是最后的时候才确定的。其实具体也没怎么想，因为我们都很喜欢科幻系机甲类的东西，而且这个对我们也是一种挑战，尤其是看完《变形金刚》以后（笑），很想自己做做看类似的东西。所以说这个片子就是技术测试的大杂烩。

奈落：这段动画有没有借鉴其他的作品？

——作品内容上没有任何借鉴，里面基本全是我们原创的素材。其实这段CG之前是有一个我们自己设计的世界观的，我们只是用到了一些里面的设想（原本的世界观里有4个种族，CG里面表现是其中两个）。至于画面风格么，一眼也能看出来了——就是对比《FF》做的，我们几个都是画面控，说到画面，影响最深的还是“《最终幻想》系列”了，所以都很希望做出那样的CG。

奈落：给你们影响最深的作品是什么？

——上面我也说了，不过我想大多80后对“《最终幻想》系列”画面提升上印象最深的就应该是《FFⅧ》的CG了，对我们也是一样的。至于其他的动画和电影作品就太多了，可以吹个一天一夜。

奈落：在游戏圈内，不少人都有天生的自卑感，觉得中国人制作的东西总有些不给力。你觉得是这样么？

——首先，我们必须承认：和国外比，差距肯定是有的，承认差距才好奋起直追嘛。我也是看着国内的东西长大的，市场上的东西有些确实不尽如人意，但是并不代表没有人能做出好东西。我认识的朋友很多都是专项上的人才，可以说他们做的东西都不差，现在差的就是一个大环境，一个稳定的团队，还有最重要的是能把这些资源整合起来的人或组织。

现在国内也有很多很棒的 3D 或者 2D 动画团队，他们也做出了很好的片子。但无法商业化，或者说无法顺利地商业化——这是阻碍创作的一个大难题。说实话，现在国内的环境并不是非常适合原创动画的发展，大家对动画的感觉还是和以前一样，那是给小孩子看的。当然，最近几年这一观念正在逐步改变，我们对未来的市场还是看好的。其实国内有很多人都想做，并且也去做了，但是环境的问题大大限制了发展。题材限制、资金脱节、产业链断裂、盈利方式模糊、盗版横行等等，这对于一个创作团队来说往往是致命的。所以说，我相信国人的能力是很强的，但需要慢慢转变思路，开拓市场。这几年国家大力发展文化产业，不管怎么说，我觉得这是一个好兆头。

还有一个问题就是，目前很多公司甚至团队都不能长久稳定，人才流失非常严重。团队里永远是新人，技术、经验都积累不下来，这个是非常不好的。人才在团队里是一个非常重要的资源。但是另一方面，人才也不是那么好留住的。总的来说我觉得，如果有一个好的大环境，一个稳定、有人才并有一定研发能力的团队，应该是有很大的可能性做出好的作品。

奈落：此刻的读者中，有不少都是有志愿将来做出让人自豪的动画的少年。这段视频似乎让人看到了希望。有什么想对志同道合的后辈们说的么？

——喜欢动漫的年轻人非常多，很多人在开始都是希望以后自己也可以做或者参与一个动画的制作，这个是大多数人的愿望。有这个愿望非常好，我们当时也是从那时过来的。如果真的想往这行走，建议不要浮躁，你们看到的高手大多都不是天才，他们的知识和能力也是一点一点积累起来的。投入越多，学到的也会越多。拿我自己打比方，我刚出来和DYLAN搞团队的时候，我只会调动作，但是在2年内，我每天几乎是12小时以上的自学，才有了现在的能力。所以有梦想的时候是给你一个方向，之后有了方向就要看行动力，光有想法没有行动力等于0，很多东西就要在开始累积起来。水滴石穿，等你慢慢累积到一定程度的时候，后面就是爆发式的进步。这2年多，在学习方面，我们和正常人的单位时间相比几乎是高压缩的。有得必有舍，就看自己衡量是否值得。

所以有梦想的时候，想自己实现这个梦想的时候，首先问问自己是否真的对这个感兴趣，感兴趣到可以产生为了梦想舍弃所有、可以克服一切困难的错觉，哪怕只是一时的。你如果有这个错觉，就可以踏上实现梦想的路了。

另外，还有一句，自己决定了干什么都可以，但一定要给自己留下后路，不要牵连家庭。除非你是没有理性的疯子。

奈落：今后你们有什么打算？

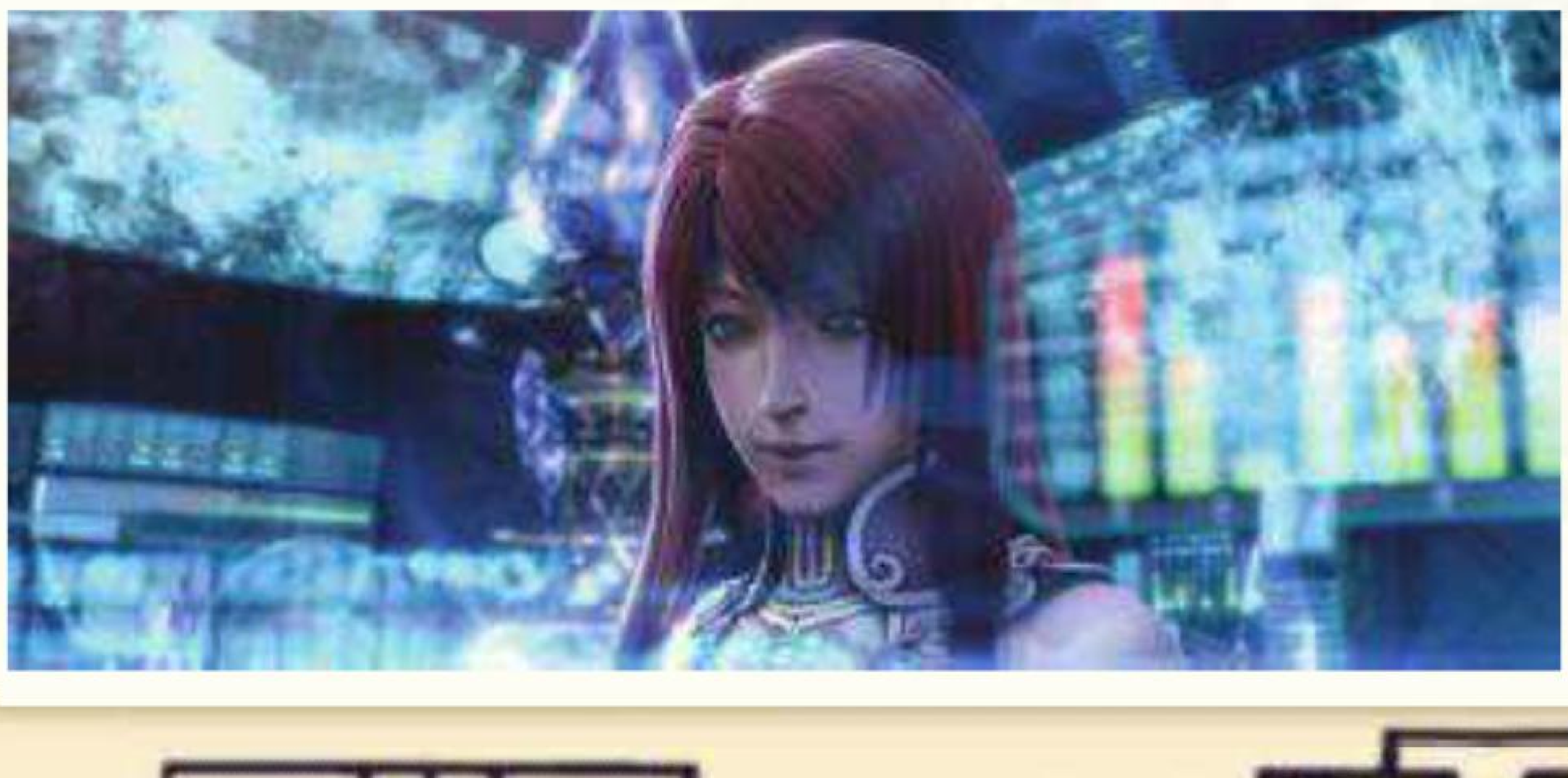
——我们的主方向就是做原创动画，虽然前期我们只能不停地做样片或者短片，但是我们会不停朝着动画电影努力，我们希望我们制作出来的东西不论是画面还是内容都能得到大家的认可和支持。

奈落：毫无疑问，你们是一群有梦想的男人。并且为梦想真真正正地付出过，也得到了让人满意的成果。这一点，可以说是让很多人都倍受鼓舞。此时此刻能不能清楚地说出梦想？

——我们的梦想就是做出大家都喜欢看的原创动画！

奈落：请把它变成现实，加油。

——谢谢大家支持！



■海岸线工作室的各位已经是全机种制霸了！

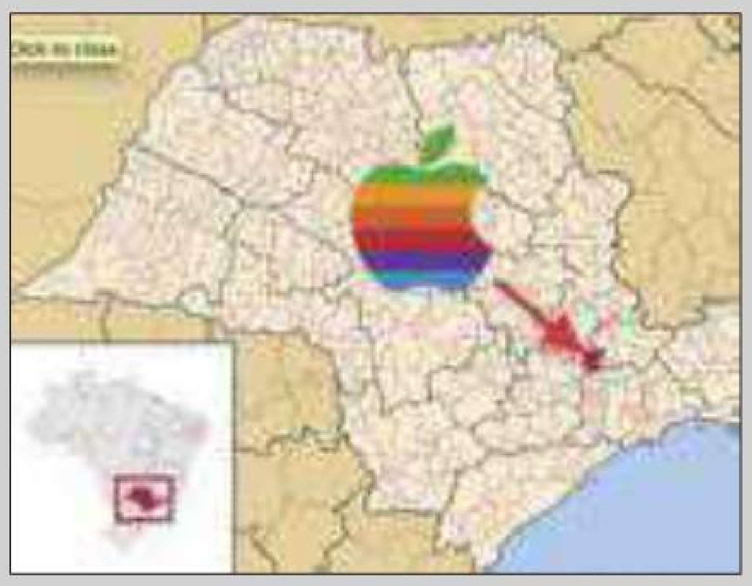
NEWS

■苹果成世界最大手机制造商

4 月底，调查公司 Strategy Analytics 公布了最新的研究数据，结果表明，在 2011 财年第二季度，按收入来计算，苹果的 119 亿美元营收首次赶超诺基亚的 94 亿美元，荣登世界最大手机制造商的地位。值得一提的是，iPhone 诞生至今还不到 4 年的时间。

■富士康将在巴西建立 iPhone／iPad 代工厂

据报道，富士康已同意投资 120 亿美金在巴西建立为苹果生产 iPhone 和 iPad 的代工厂，并明确了巴西政府需要做到的一些前提条件，包括：巴西圣保罗机场以及其他机场出口货物的优先权、来自巴西国家发展银行的财政支持、交通运输和后勤要保障富士康工厂的货物流通快捷、所有办公室 100% 配备光纤上网等。

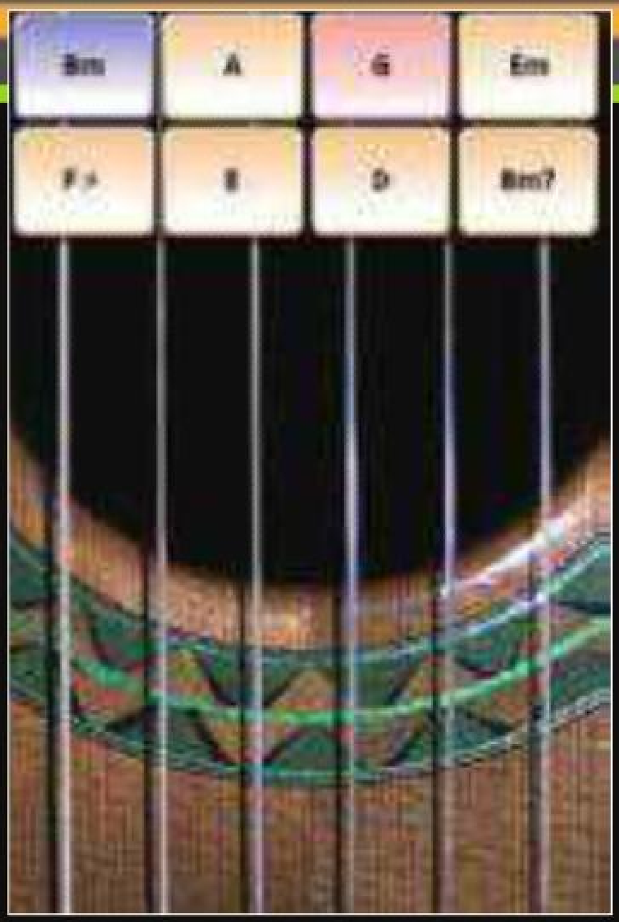


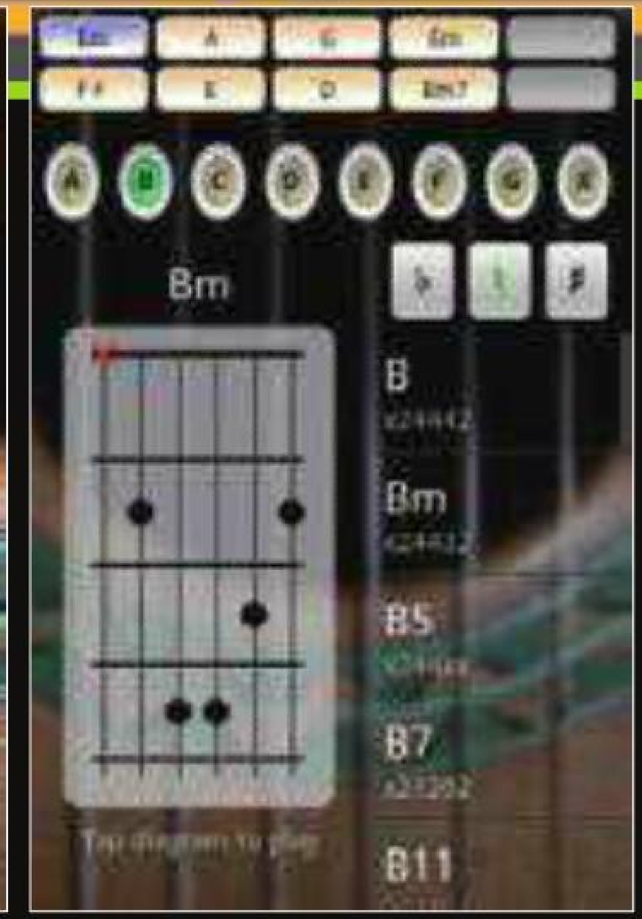
■苹果收集用户定位数据引发美议员不满

针对苹果 iPhone、iPad 和其他设备存储用户数据的行为，美国参议员 Al Franken 给苹果 CEO 史蒂夫·乔布斯发送了一封公开信，向乔布斯提出了 9 个问题，包括苹果为何收集用户的定位数据、为何选择在 iOS 4 系统追踪这些数据、为何苹果没有明确通知用户关于定位数据的收集等。

吉他独奏
Solo
Android

这款游戏介绍起来非常简单：它可以模拟吉他。但是它的功能可一点儿都不含糊，只要掌握了弹奏方法，然后还识谱的话，无论是《两只老虎》还是《挪威的森林》都可以妥妥地弹将出来。在灵敏的触觉反馈和易于识别掌握的操作方式下，玩家可以轻松自由地弹奏出动听的歌曲。自定义和弦功能也能大大提高演奏效果。这是一款一直很用心在做的应用，如果你想找一把吉它，选它没错的！

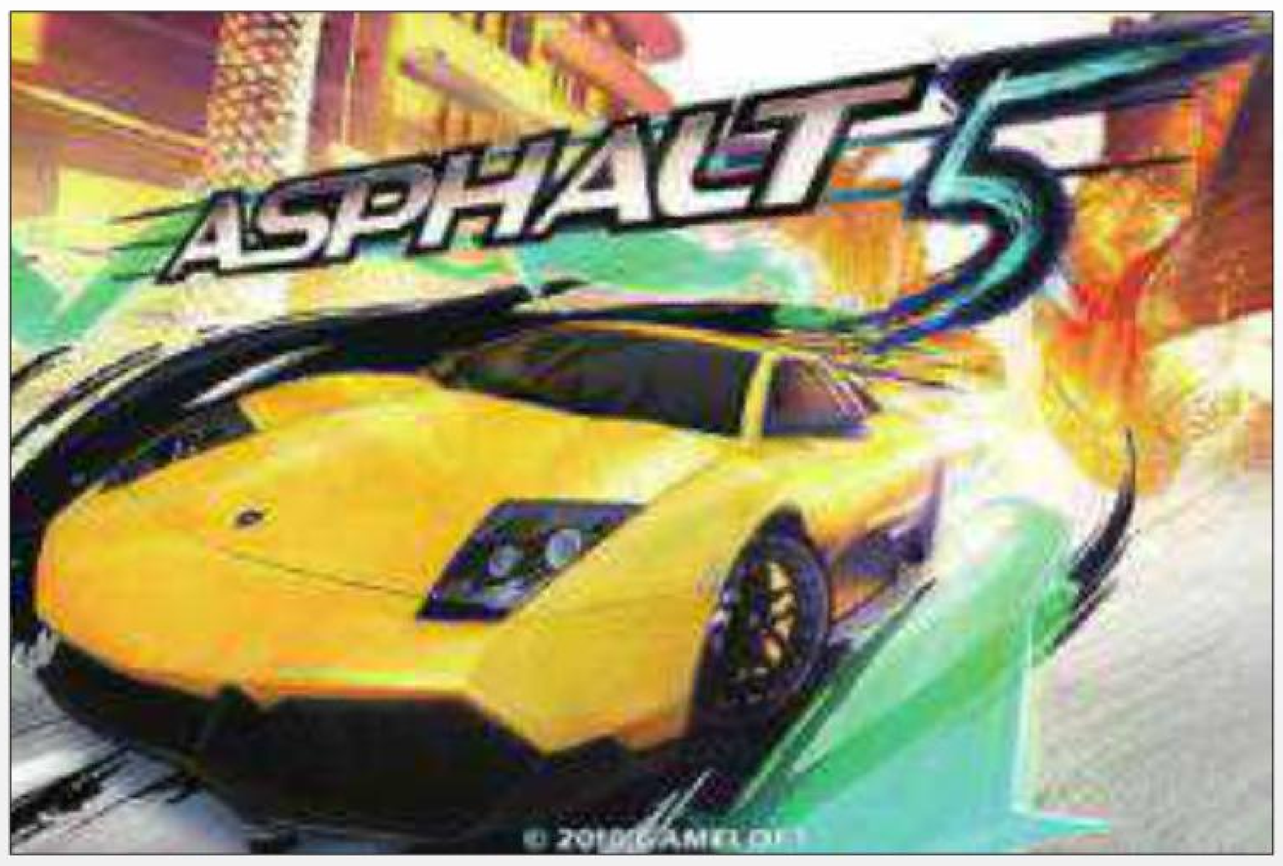




爱跑者
iRunner
Android

智能手机上出现过很多横版卷轴类的跑步游戏。这类游戏操作简单，同时又具有平台游戏的丰富乐趣，可谓老少皆宜。这款名为《爱跑者》的游戏有着非常温馨美丽的画面，主人公是一名电池小人儿，通过收集地图中的电池实现加速跑。本作操作简单，左下角按下后就是跳跃，可以二段跳，右下角是躲避，用来躲避障碍物。简单的操作背后有丰富的乐趣。游戏的关卡设计比较精良，难度循序渐进，即使平时不玩动作游戏的人也能慢慢找到趣味。怀念 FC 时代横版游戏的人，不妨找来本作过过瘾。

都市赛车 5
Asphalt5
Android



吸钱不倦的 Gameloft 为我们带来了《都市赛车 5》。作为玩家所期待的一款大作，在高质量的游戏画面，火爆的效果及良好的手感下玩家可以驾驶 30 余辆梦幻跑车满世界狂飙。法拉利、兰博基尼什么的随便挑；高质量的游戏引擎对各种路况的赛道进行了完美地表现，沙石、雪地、泥地等等各具特色；包括甩尾赛、警察追击、时间赛、对决模式、淘汰赛以及逃脱等模式在内的多重游戏模式供玩家反复挑战；游戏支持通过无线网络进行多人网络对战，独乐乐完全比不过众乐乐哦！

虫虫历险记
Beyond Ynth
iOS

这是小甲虫Kribl的故事，为了寻找王国丢失的钻石，它要穿越充斥着各种未知危险的场景，才能为王国重新带来光明。游戏支持iPhone 4的高清屏幕显示，采用的是手绘故事书的风格，不仅画面精美细腻，Kribl的造型也非常可爱，其动作表情更是生动有趣。在冒险的途中Kribl要面对干燥炎热的沙漠、不断喷发的火山、寒冷的雪山等，玩家的任务就是帮助甲虫利用场景中复杂的箱子，并开动脑筋让它顺利度过各种难关。

游戏共包含了80个内容各异且设计精妙的关卡，在大多数时间里，Kribl都需要通过摆弄箱子来解谜，包括翻滚箱子、攀爬平台、跳跃、滑行等，有时还需要利用箱子中的一些小道具来达成目标，因此玩家不仅要眼疾手快还要思维迅速才能成功收集宝石并到达出口。游戏提供了How to play教学关卡，里面包含了针对4种不同环境的操作教学，一般都能很快上手。较为贴心的是，在游戏的过程中，如果操作不当，玩家可以借助倒回功能回到想要重新解谜的位置，另外，游戏还提供了视频攻略，卡关的玩家可以直接在游戏中连接到网络进行观看。

▲一旦离开箱子，Kribl会因为长时间置身于寒冷或炎热的环境而一命呜呼。

秩序与混乱
Order & Chaos Online
iOS

▲游戏的系统提示十分充足，基本没什么难度。

由Gameloft推出的类似《魔兽世界》的实时、全3D大型多人在线角色扮演游戏，玩家可在最为宏大的场景中旅行——从阴霾的森林到广袤的沙漠、丛林、山脉等，步行或借助魔法之力在浩瀚无边的英雄奇幻世界中探索，并与数以千计的玩家并肩作战，享受史诗般的全新体验！游戏支持角色创建和自定义系统，因此可打造你的专属角色，可创建的种族有4种，且分为秩序和混乱两个阵营：精灵和人类为秩序奋勇而战，而兽人与亡灵则试图将世界拉进混沌的深渊。玩家不仅可以自由选择角色的性别、外貌和职业，还可收集到1000种不尽相同的技能和2000多种装备，另外，玩家还可创建至多4名不同角色进行游戏。游戏中，玩家可进行各种社群活动，比如结交朋友、买卖物品、攀谈交流、树立敌人等，通过与数以百计的角色交谈和互动来共同完成超过500个任务。

需要注意的是，进行游戏需要Wi-Fi连接以及Gameloft LIVE账户，另外，首次登陆时可获得3个月的免费游戏时间，而之后就必须要花费0.99美元/1个月，1.99美元/3个月或2.99美元/6个月才能继续之前的征程。

元素之怒
Elemental Rage
iOS

本作是一款美式漫画风格的横版过关解谜冒险游戏，故事讲述的是一个邪恶而强大的巫师Devan获得了星球上所有生命的源头，并创造了一支没有自我灵魂的黑暗军队。游戏中玩家扮演的是一名年轻的灵魂导师Huna，与同伴Talis一起带领勇敢的反抗军，在灵魂圣水的引导下与黑暗军队对抗，并拯救濒临灭亡世界中的元素精灵。游戏的画面是简洁的2D美式漫画风格，背景音乐则充满神秘的魔幻风，再加上扣人心弦的剧情动画让玩家临场感十足。

游戏中会出现许多考验玩家的控制和解谜能力的小机关和设定，只有克服难题才能进入密道进行探索。游戏初期玩家只拥有一把手杖，在广袤的地域探索时需要不断打倒各种邪恶的黑暗生物，从而获得生命回复。除了收集用于提升武器攻击的道具，还需要收集风、土、水和火四种元素，通过释放元素灵魂来让每一项元素升级，这样才能获得强大的移动能力，能瞬间到达新的区域进行探索。操作方采用的是虚拟按键的方式，玩家可进入设置选项来更改键位的分布和位置，非常人性化。

■中国越狱iOS设备比重达35%

5月3日，友盟通过其移动应用分析工具友盟统计发布了2011年一季度iOS数据报告，结果显示，iPhone 4、iPhone 3GS、iPad、iPod Touch占据了中国所有iOS设备的93%。而在所有iOS设备中，已经越狱的设备比重达到了34.6%，其中iPhone 3GS、iPod Touch 4越狱比例超过了38%。

● Android 2.3.4

Google已经开始向Nexus One及Nexus S推送版本号为2.3.4的更新。它修正了2.3.3中存在的电池续航能力问题、提高了GPS定位的精确度等一干小问题。2.3.4还为用户带来了一个挺主要功能：Google Talk的视频通话功能——只不过Nexus One没有前置摄像头所以这功能……须要注意的是该版本只能从向上2.3.3升级，想追新的同学请注意自己手机版本是否符合要求。

● Android 3.1

Adobe日前放出了Android平台的10.2.157.51版Flash Player，我们在程序描述中看到了“硬件加速功能需要Android 3.1系统”的字样。该描述出现后不久就被修改成了“一项即将到来的Android 3升级”。据称该项功能可以使得Android设备能够流畅播放720P等级的Flash视频。看来我们还没怎么玩上的Honeycomb（Android 3.0）马上就要成为过去式了。

关于Android 3.1还有一个小消息，在一份Android开发人员的邮件中我们发现Android的下一版本名叫“Ice Cream Sandwich”。这也许就是Android3.1的正式名称？一切都需要在几天后的Google I/O大会上见真相了。

●胜利在内涵

对智能手机来说其软件的数量多寡绝对是个大问题。Android的电子市场自推出以来一直保持着相当稳健的增长态势。一份来自移动软件平台分析机构Distimo的报告显示：Google Android平台的免费软件总数已经超过苹果的软件商店，数量是134,342对121,845。毫无疑问，这是一个巨大的进步。Distimo分析称照此速度增长下去Android平台软件（免费软件与收费软件之和）数量将在5个月后全面超过苹果。

自由谈

栏目主持 奈落 美编 NINA

有诗云：四月不减肥，五月徒伤悲。六月徒伤悲，七月徒伤悲……不少人在办公室坐了几年以后都出现了不同程度的肥胖现象……其实不论美观问题，发胖对身体也是无益的。所以各位正式的或者见习的胖胖们还是加紧锻炼，早日回归纤细大军。本期的自由谈是介绍游戏小说文化的一篇文章，对于不少玩家来说故事永远都是一款游戏重要的魅力，这时游戏小说往往就能填补游戏之外故事的空白。自由谈信箱 tt@ucg.cn，期待你的声音！

游戏小说情缘

文／千月绫华

我们喜欢游戏，喜欢的到底是什么呢？华丽唯美的画面？惊心动魄的过程？手感精良的操作？

对于某些玩家来说，可能这些比什么都重要。然而对于某些以游戏剧情为本命的玩家来说，更重要的则是游戏中那些天马行空的故事。

游戏中的每一个角色，都像自己的另一面，打破现实的陈规陋习，肆意释放着自己的光彩，他们的一举一动是如此地令人心迷神醉，由他们所演绎的故事更是扣人心弦。

▲《怪物猎人》的官方小说恐怕不少人都很熟悉了。

而当玩家看惯了游戏为我们讲述故事，自己又不满意游戏讲的故事，更对游戏的结局表示不满，甚至是对游戏中角色的境遇太过悲惨而表示抗议……当所有负面情绪达到顶点，游戏厂商又不能给玩家宣泄情绪以出口，他们只好自己拿起手中的笔，续写着自己梦想中的那个圆满结局。

不过早有人抢先一步，将游戏中那些不为人知的秘密挖掘出来，采用文字的形式表达出来，这便是游戏小说诞生的最初目的。

我开始留意那些游戏和小说，可是我却发现二者之间却有很大的不同，游戏是一种交互式体验的电子产品，它所表现出的魅力就在于，操纵者必须用自身发出的指令来控制游戏角色的一言一行，当指令信息以游戏角色作为媒介下达后，致使游戏中的格局发生变化后，再从画面反馈到玩家的感官中，从而带来一种运筹帷幄的畅快感，游戏更注重用动态影像的方式向旁观者传达更多的信息，气氛的营造，色彩的渲染，音乐的节奏，镜头的快慢，都会让玩家产生细微的心理变化。游戏影像中角色的动作和神态，越来越像戏剧表演的方向靠拢，游戏中的角色即是舞台上的演员，所有演员都要按照导演和剧本的要求，完成规定于自己的戏份，甚至有时允许演员即兴发挥。

而小说只能用单方面的文字描写让读者获取信息，虽然叙述方式也会有所变化，但将其呈现出来的全部都是文字，所有的一切都要靠文字来完成，显然不能跟来自视觉上的冲击相提并论，即使你对所有信息都了如指掌，也无法插手其中进行有效地干预，读者只能从外部纵览全局。

同样是在讲故事，叙述角度的不同，叙述方式的不同，造成了二者之间微妙的差异。

但不管是小说也好，游戏也罢，无时无刻都遵循着传统的“起承传合”的叙述模式，任何故事都逃不开这个定律，这也让二者间找到了一个可以互相照应的契合点。

由于各种艺术的跨界合作，和游戏制作水平的不断攀升，一款游戏所承载的艺术形式，也开始趋于多元化发展。与之相应的，厂商们对游戏本身所能够带来的影响力、艺术性、以及思想深度，也就有了更高的要求，拥有足够优秀的故事情节，也成为了游戏的卖点之一。早期的游戏作品那些简单的故事情节，只需三言两语即可搞定，可面对游戏的不断发展，越来越复杂的故事情节对于以互动性叙述方式为主的游戏来说是不能全部交代清楚的，所以在撰写小说的时候也势必要有所取舍。况且仅靠单纯的影音效果所带来的震撼，随着读图时代的全面到来进入了一个审美疲劳期，当逼真的视觉感官已不能刺激玩家那疲惫

▶重松清，1963年出生于日本冈山，早稻田大学毕业。实力派畅销书作家。

不堪的身心，这也使得厂商不得不回到原点，反思自身的不足之处。

没有灵魂的游戏，画面再好也充其量是个绣花大枕头，而一个游戏的灵魂，除了创意和良好而便捷的操作性之外，优秀的故事内容也是重中之重。这也是为何被许多玩家奉为经典的游戏，其中很多都是拥有动人故事的作品。

哪怕是《任天狗》这样的游戏，所包含的也绝不是“我的养狗生活”这样简单的内容。而且游戏本身就是借鉴各种艺术形式的组合品，传统小说的叙述范围也可谓应有尽有，虽然不可能与游戏的互动性叙述相提并论，但只需要适当地变换自身内容的顺序，就能把游戏里的故事从不同的角度表现出来，因为对于文字来说，它就是个包罗万象的奇妙载体。在创作题材方面，由于其国际化的商品定位，以幻想为背景的作品无疑是首选题材，因为它们所具有的创造延展性是其他题材所无法比拟的。

游戏小说的受众群体，毫无疑问是那些玩家。只有接触过该款游戏的玩家们，或是对游戏剧情略有了解的人们，才能对游戏小说中所讲述的故事感同身受。

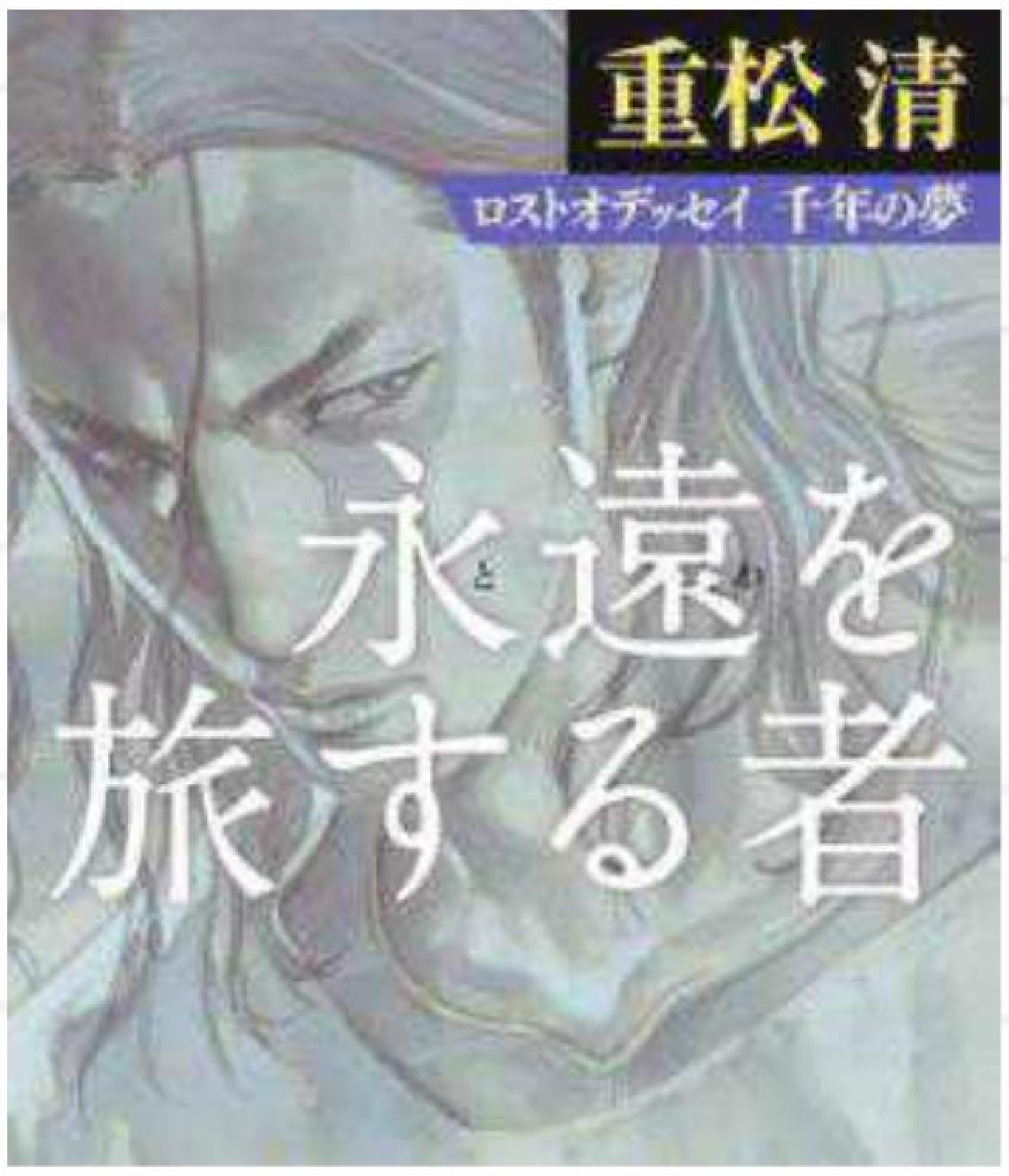
而不同的作者会让游戏小说的质量有优劣之分，而且不同类型的游戏在改编小说时的难易程度也有所不同，因此也决定了一些游戏不能被改

本栏目文章仅代表作者个人观点

编成小说。

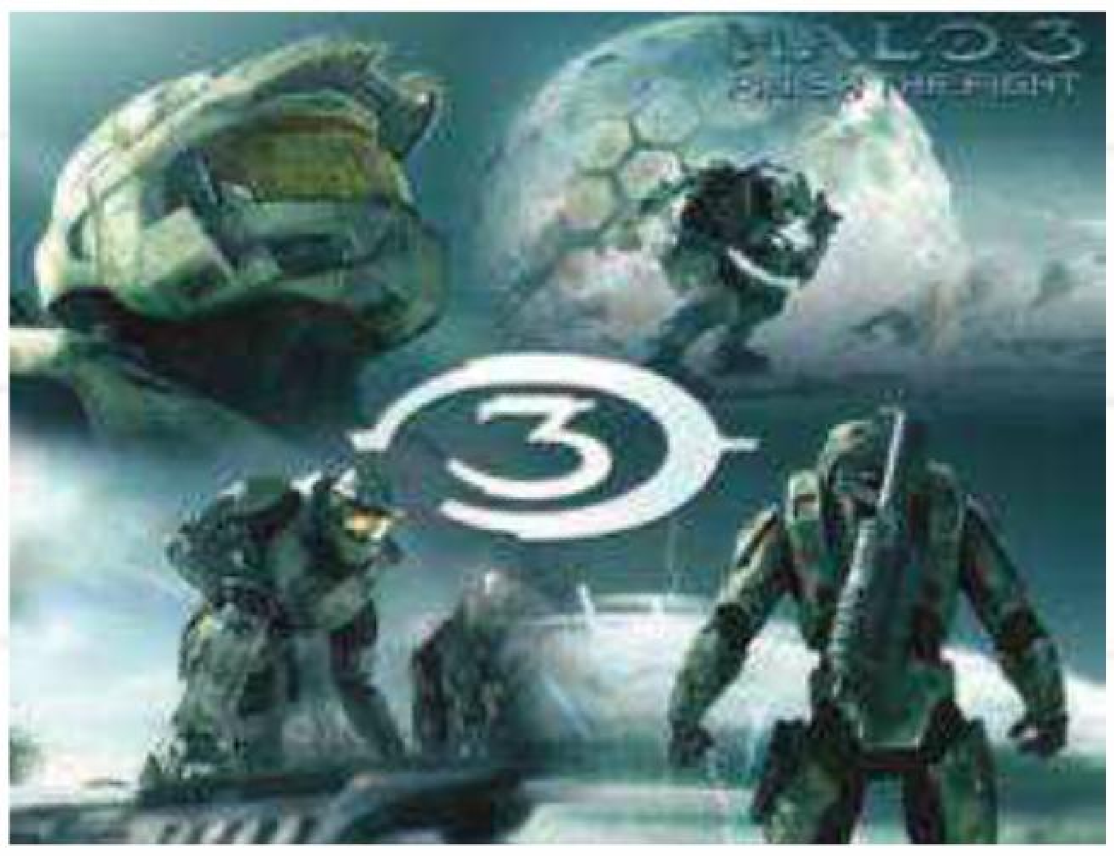
那么，什么类型的游戏才合适改编成小说呢？首当其冲的自然是文字 AVG 类，该类游戏最基本的骨架就是台词脚本，任其自由发挥的地方很多，所以很容易地就可以添加一些场景及心理描述，变成一部优秀的小说。其次是 RPG 类的游戏，这类游戏从最初的模板中就囊括了完整的世界观设定、起承传合的情节设置、角色关系等小说中所具备的基本要素。最后是 ACT 类和 SLG 游戏，前者有着干脆利落火爆刺激的战斗场面，后者有着风起云涌瞬息万变魄力十足的战争场面，都是十分考验作者的文字功底类型。

渐渐地接触多了游戏小说，也摸清了游戏小说出版的一些规律。我们现在看到的游戏小说多数是由官方出品的，正版的游戏小说价格在 35 ～ 50 元人民币不等，而出版游戏小说的也只有那么几家而已——比如 FAMI 通文库，像《传说》、《怪物猎人》、《最终幻想》这几大系列，基本都是由它包揽；而电击ゲ－ム文库，则是《幻想水浒传》、“《魔界战记》系列”。另外，很多游戏官方小说都是在杂志上连载或网络上刊登的短篇，甚至是游戏设定集里的番外短篇，因此并不会出单行本，但是也有人气够高，将短篇集结成单行本的情况，例如《最终幻想 VII 再临之子》官方小说。而且越来越多的游戏小说选择了邀请名家来执笔，比如 Capcom 的“《生化危机》系列”的官方小说就由美国作家 S·D· 佩瑞执笔，微软的看家招牌《光环》则是多位名家联手打造；还有一些并非挂在游戏小说名义下出版的作品，比如宫部美雪的《ICO》、重松清的《千年之梦》等，更有小说直接改编游戏的例子，如濑名秀明的《寄生前夜》、育碧的“《汤姆克兰西》系列”。



▲重松清也是一位多产的作家，擅长人文情感类小说的他，作品中对家庭的描写尤为细腻感人。并且让读者从极其生活化的对话和描写中体味到人间温暖。

▲美国小说家 S・D・Perry 执笔的“生化危机官方小说”。本套书籍经过 Capcom 认可，是游戏的官方小说。作者通过临场感极强的笔触为读者再现了游戏中的很多精彩场景，同时按照小说的节奏编排了故事情节，非常具有可读性。



游戏小说的魅力之一就在于从与游戏原作不同的角度来讲述故事，比如在《王国之心 358/2 天 Vol.1 The 14th》一书中，便讲述了与罗克萨斯有关的新故事，而他与好友阿克塞尔之间的互动更是突出了二人之间深厚的友谊之情。而在《最终幻想 X》和《最终幻想 X-2》的官方小说《呼唤你的口哨》与《你所吹响的口哨》里，它是站在女主角尤娜的角度来欣赏整个游戏过程，从字里行间明显可以感觉得到这位少女那份沉重的心情。

游戏小说的魅力之二就是可以发掘出原作中的一些秘密，因为某些原因游戏并不能够将所有故事都表现出来，这时候就要需要由官方小说出马进行补完和答疑解惑。更有开拓创新型的作者，不仅能把游戏中的故事变成小说，还能增加游戏中本来没有的原创剧情，不但不会让人感到突兀，反而会觉得是游戏剧本里未收录到正篇的内容，使人在阅读之余大呼过瘾，像是发现了惊天秘密，范例请参照矢岛沙罗的《仙乐传说 翡翠之器》。

游戏小说的魅力之三就是你越往下看越欲罢不能，然后就在不知不觉中落入了游戏厂商的圈套中——他们打着原作的旗号，借着爱的名义，偏偏不把游戏里的故事给你说完了，想看后续？想要知道真相？去买官方小说吧！再加上各种版本和不同作者的作品层出不穷，让玩家本就纤瘦的钱包更加苗条，比如《.hack》这种万年大坑，基本上跳进去就出不来了，如同患上了网络成瘾症（某叫兽友情客串：你们需要治疗孩子！）……还有连电影改编游戏的官方小说也来跟着凑热闹，像《变形金刚》这种电影游戏已经赚得盆满钵满了还要出前传小说《变形金刚 昨日幽灵》再骗一次……尽管如此，我仍旧心甘情愿地受骗上当，为的只是再多了解一些与游戏有关的内容。

如果说游戏本身是一次探索发现的旅程，那么游戏小说则是给了我们另一次重新探寻的机会。在《光环 进化》一书中的“人性之殇”一章里，人工智能生命科塔娜就对自我存在的意义产生了质疑，而我却仿佛看到了等同于对游戏本身价值的质疑，我也随着科塔娜的这份情感陷入了深深地沉思中：虚拟的数据是真实可信的吗？游戏应该和现实生活搅在一起吗？从游戏中学到的知识又能够在现实中得到应用吗？

好在这一切并没有让我困惑太久，我很快就从中找到了答案——是游戏给予了现实二次创造的机会，虚拟的数据除了凭空想象，并不能全部脱离现实的本身而存在，游戏从现实中汲取养分培育自身，让自身在茁壮成长的同时，也把全新的理念和智慧之种播撒到现实中来。

有时候我自己会想，我为什么会喜欢游戏小说？

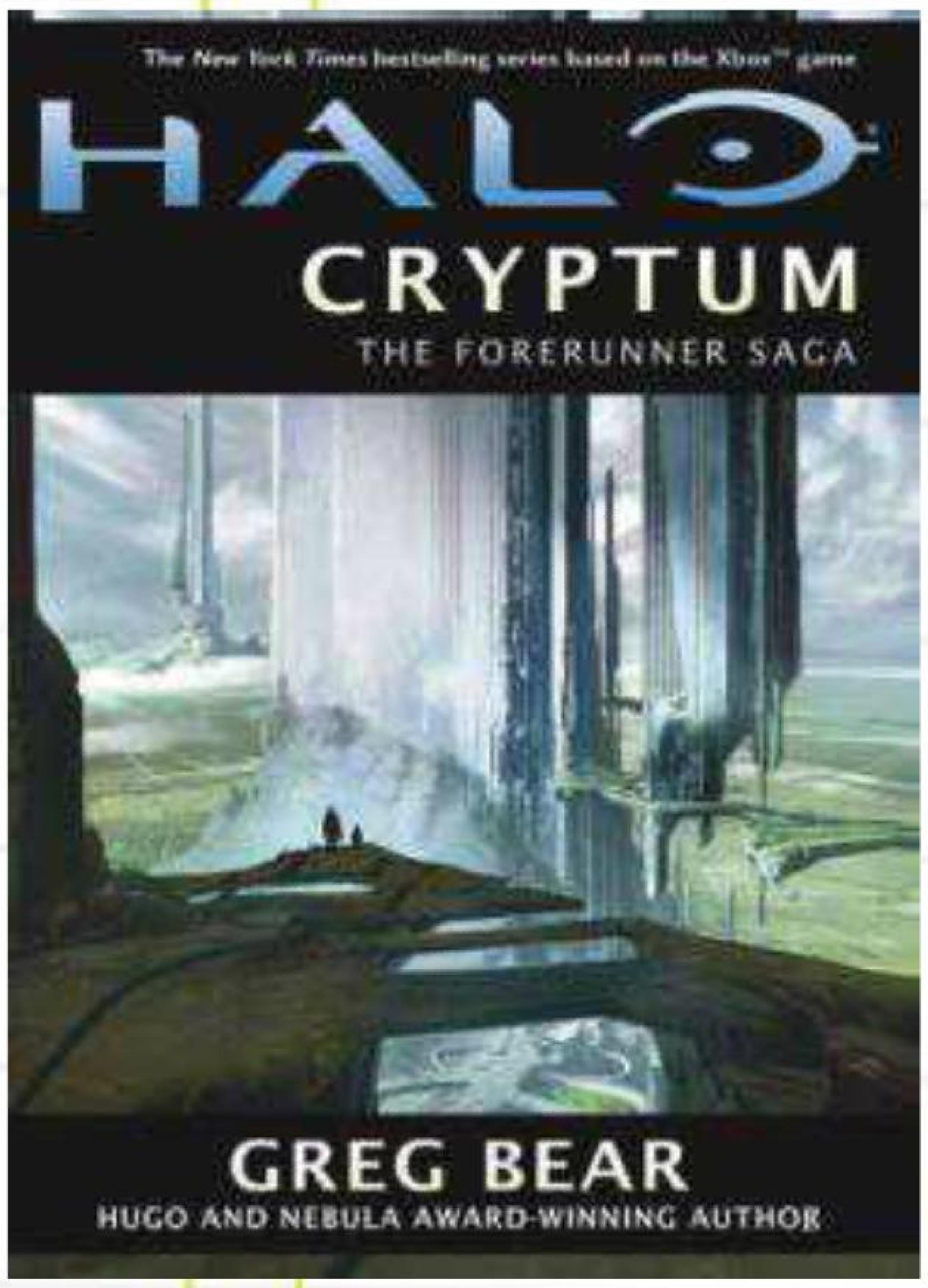
那是因为游戏带给我们的不仅仅是一种虚构的人生体验，而是有关人性的思考，甚至是对于人生的感悟，它更是教会了我们许多为人处事的道理，游戏也小说亦是如此。

在由ベニ—松山先生所撰写的《最终幻想 XII》官方外传小说《废墟雾难散 哀号声不止》中，几位被突如其来的灾难夺去亲人的平民，组成了一个复仇的地下组织，不停地杀死帝国的裁判，用鲜血来祭奠他们的亲人。但是永无止境的杀戮和仇恨可以填补自己空虚的心灵吗？杀死对方自己的亲人就可以复活了吗？答案自然是不能，那为什么不能放下过去，走出曾经的阴影，开始新的生活呢？而在故事的结尾处，又为我们揭示了游戏结局背后所隐藏的另一个真相。还有《怪物猎人 交织的羁绊》一书中，再度验证了只有团队之间的默契配合，伙伴之间的彼此信任，才能战无不胜攻无不克这一亘古不变的真理！

由此可以看出，游戏虽然是虚幻的生命，但许多现实中的人情世故与因缘际会，却都有着现实的影子。

我每每捧起游戏小说的时候，看到现实与虚幻的境界线在文字中逐渐重合，我都会带着放松的心情，去阅读、去感受、去体会那份曾经的感动，那样的话，一定会从中找到别样的乐趣。

这就是我与游戏小说的情缘，这也是我从游戏小说中学到的东西。游戏小说，今天你读了吗？



▲“《光环》系列”的故事情节跌宕起伏，本身就是极好的文学素材。

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

插画：木仙&西达&恶魔猫那娜

★可能是广大应届毕业生即将毕业，最近信箱里询问UCG阳光育成计划的来信越来越多，在本期的“读编往来”会给大家来一个统一的答复！UCG阳光育成计划2010开办以来，已经涌现出大量新秀，不少人已经成为在杂志上露面的常客，还有人来到编辑部进行实习并成功转职为正式编辑！是的，就是这么给力！

★本期光盘新开了一个栏目：扫雷行动，目的是为大家介绍一些雷作。不过这些雷作并非都是素质低下的作品，其中有一些还是很具可玩性的。之所以归入雷作里，其实也是在为大家发掘游戏的另类魅力。总之请各位读者多多捧场啦！

★E3将至，今年UCG会派出编辑亲临展会现场，为大家带来最给力的报道。关于此次E3展，各位读者如果有什么想法，请火速来信告之，以方便我们对杂志内容作出调整。不过，来信求编辑搞美国代购的意见就免了。(笑)

★最后提醒一下，凡以Email认真回答每期“读编往来”问题的人一样拥有参加抽奖的资格，但来信中务必要附上真实姓名和通信地址，以便在中奖后发放奖品。否则视为自动弃权。

目前有不少读者来信咨询编辑部第一喜感帝洛克的动向，并纷纷对洛克失踪这么久还没遭到老编的“毒手”表示疑问。这里和大家说明一下，由于洛克在和最终BOSS毕业论文战斗时不慎引发分支剧情，导致宿舍内某物爆炸（至于是什么东西……各位自行想像吧），被碎片划伤脚的洛克在接下来一个月左右的时间里无法走动。不过洛克在这里和各位读者保证，当伤势痊愈之后就会回到编辑部。

大丈夫、萌大奶！

May'n亚洲巡回演唱会赠票抽选结果出炉！

273期UCG公布了“May'n亚洲巡回演唱会赠票活动”之后，编辑部随即收到了来自祖国大江南北各地区大量“女王控”们的来信，感谢大家对本次演唱会活动的热情支持！现抽奖工作已结束，演唱会门票也已通过快递邮寄给了六位幸运读者。今后UCG还将继续与国内各大ACG活动主办方合作，推出更多的福利活动，敬请期待！

本次赠票活动获奖者

嘉兴市	季成飞
广州市	钟海峰
北京市	陈　强
北京市	张　剑
苏州市	江　苏
广州市	陈雅琪

本期名场面

善意的代价

洛克临走的时候慷慨地把网借给暂时没有办网的金馆长（前实习编辑无名），金馆长感激涕零，要知道洛克的网可是 12M 神网，PSN 上网对战流畅地没话说，下载的速度也非常给力，对于习惯上网对战和下载动画的金馆长来说不愧是雪中送炭。

要来用户名和密码登陆之后，打开网页，弹出了中国电信的警告页面：如您再不交费，我们将果断断网……金馆长当场石化。

一日三劫

回学校进行毕业论文答辩的洛克在某天不慎受伤住院（关于受伤的具体情况请在本期“读编往来”中寻找答案），这是他另外一天在医院里的经历：

由于第一天吃多了海鲜浑身发痒过敏，第二天早上洛克拖着废了的腿到医院挂号，等来等去始终等不来护士叫他的名字，眼看好几个在他后面来的人都进去了，洛克终于起身愤而质问护士，护士小姐无辜地说“我就叫过一个名字老没人应，你看是不是你”，洛克拿起挂号单，看见上面正是他的大名，只是字迹实在是过于潦草了……

中午，洛克来到某名医诊室诊疗，该名医童颜鹤发，看起来就像扁鹊再世华佗复生，气场十足，洛克老师在配合治疗的时候过于紧张，动作过大，一把打在了名医胳膊肘的麻筋上，名医毕竟上了岁数，一个把持不定，将一瓶酸性药水整个倒在了洛克的腿上……

晚上，伤上加伤的洛克拖着剧痛的腿回家，一边向纱迦汇报伤情一边上楼（五层小楼没电梯），上到四层的时候实在是太累了，就想扶着楼梯扶手歇一歇，结果阴差阳错，他用那只拿着手机的手去扶栏杆，然后手机“唰”地自由落体而下，洛克不得不走下四楼捡手机再走上五楼回家……结果第二天洛克老师愤而买了一个拐杖。

其实洛克还是蛮幸运的：他的手机没有被（完全）摔坏！欲知洛克老师的手机品牌，请汇款 XX 元至金馆长的个人账户……

当然洛克的手机没被摔坏也是因为有一定保护措施的，欲知保护措施，请汇款……呃！（被八重樱一棍子打晕拖走）

好汉歌

某个炎热的中午，大家都在办公室百无聊赖地进行着午休。突然，响起了一阵雄浑有力的歌声：“该出手时就出手哇，风风火火闯九州啊……”声音奇大，大家都被吵醒了。这个歌声来自于一部手机，但是一直没有人按断，提神效果十足，不过实在是吵得够呛，于是，大家都对平时以豪放粗犷纯爷们自居的美编一刀喊道：“一刀，你手机响了，快按！”一刀一脸茫然地表示那不是他的手机。于是大家转向了平时喜欢此类风格歌曲的胜负师：“你手机响了，快去按了！”胜负师也表示毫不知情，这就奇怪了，能是谁的呢？正在大家疑惑之际，八重樱红着脸匆匆跑过去按断手机并装在了自己兜里……众编哑然。顺带一提，第二天八重樱的闹铃换成了安吉拉·亚纪版的《Kiss Me Good-Bye》……

请客

为了迎接 BBCS 家用机版的升级，九兵卫和狼来了两人废寝忘食地练习老的家用机版锻炼手感，由于两人水平高于其他人数倍，所以其他编辑多半只有看的份。某天，金馆长来到激战正酣的两人身边，对狼来了说：“我跟你打一局吧，我赢了你请我吃饭，但是你得只用一只手怎么样？”狼来了一想，金馆长平时玩《街霸》和《KOF》比较多，《BBCS》还真没见他练过，随便虐虐应该不成问题，于是坦荡荡地答应了。结果没想到金馆长还真练过几下，几招农民高伤害连续技和从《街霸》以及《KOF》中练出来的立回打法打得狼来了有点不知所措，想认真起来的狼来了由于劣势已经过于明显，再加上金馆长祭出了看家的忍者神龟打法，结果就是连输两局告负，放下摇杆的金馆长如释重负地说了一句话：“银行卡丢了之后，我都饿了两天了……”

后传：从此，无论狼来了怎么威逼利诱，金馆长就是不和他打……

本期流行游戏

《幻境神界 大天使的崛起》

狼来了、华尔兹、奈落、纱迦、胜负师

Shoot、Shoot、Shoot、Hey、Hey、Hey ←（这个是太空频道 5 里女主角的经典台词）

——有感远程武器过于强大的狼来了留

《VR 网球 4》

华尔兹、纱迦、狼来了

系统要你败，于是你便败了。

——在《VR4》的生涯模式中因为腿伤而在第四赛季含恨得了亚军的狼来了留

《雷神托尔》

狼来了、奈落、天行者

游戏绝对对得起“雷神”两字。

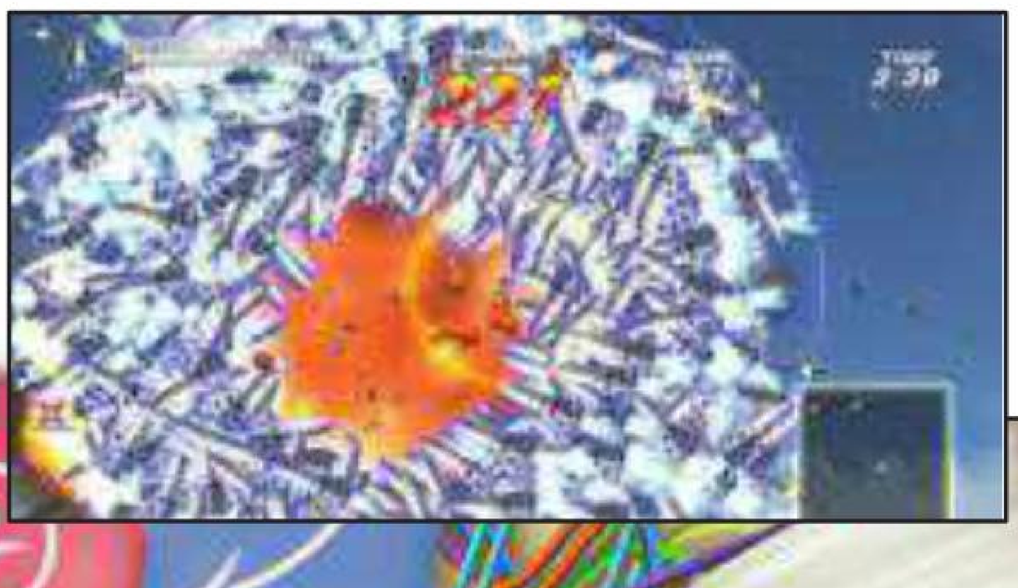
——被游戏中冗长重复的战斗和恶心的 QTE 折磨得身心疲惫的天行者说到

《爆裂无敌番外王 HD》

纱迦、狼来了、天行者、胜负师

像赶集一样！

——每次看到 1000 发导弹如潮水般涌动的时候纱迦都会情不自禁地说



南京 张彦：以前 UCG 是年年都搞幸运读者去日本的活动，今年日本已然这样了，看来多半是去不成的了，那么能不能改为邀请幸运读者去参观美国 E3 展呢？我这个主意不错吧？哈哈。

你的意见我们不是没有想过，不过 E3 展和 TGS 展不一样，E3 展主要是面向业界人士和新闻媒体开放，普通人很难进去。所以请幸运读者去看 E3 展，有点不太现实呢！

Email ghost：大学附近就一家报刊亭，每次进的 UCG 又只有两三本，经常买不到。多亏了学校的图书馆里面有 UCG，虽然更新慢了点，总归还是有的看。

大学图书馆居然有 UCG 可以看，真是太幸福了！为何我的大学的图书馆只有一些思想教育类的杂志呢？

UCG阳光育成计划2011，启动！

什么是阳光育成计划

阳光育成计划是 UCG 为挖掘和培养游戏人才而建立的一种制度，其面向的对象是有志于进入游戏界的广大玩家。任何人均可报名参加本计划，只要通过初步审核就可以成为阳光成员并接受 UCG 编辑部编辑们的直接指导和培养，在不断的实践中逐步提升自己的能力。阳光育成计划开办 5 年以来，已经先后为编辑部输送了十多名专业编辑人才以及数量众多的优秀撰稿人，一些已离职的编辑也成为国内游戏业界中的佼佼者。

阳光育成计划为大家准备了众多展现自我、出人头地的机会！也许你能成为下一届的编委，也许你能成为领取津贴的编辑助理，也许你将成为最佳学员而获取奖金，也许你将成为杂志的金牌撰稿人，也许你的名字将出现在特别企划的策划人名单里，也许你还能在杂志上主持一个栏目……所有的一切，都将通过阳光育成计划来实现！

阳光育成计划的流程

热爱游戏，并有足够的时间——只要你满足以上两个条件，就符合参加 UCG 阳光育成计划的资格。请来信至 hr@ucg.cn，之后我们会发出一份简历，需要按照格式填写。在发回简历之时，还要附上一篇能够证明自己目前能力的文章。通过之后，你就是正式的阳光成员了！之后你可以按照自己的意愿来选择任务，也可以让编辑来给你下达任务。当你完成任务之后，编辑会对你写的稿子进行指点和评价，并传授一些必要的编辑技能。

阳光成员的 HAPPY ENDING 有很多种，包括游戏编辑、编辑助理、撰稿人、栏目客座主持、编委等等。那么究竟要多长时间才能达成这些结局呢？这完全取决于你。如果你只是三分钟热度，接过几次任务就不愿坚持了，那么肯定永远都不能转职。只有热心且能力达到一定水平的人，才会最终成功。

成为阳光成员之后，一旦采用你的稿件，一样有稿费奉上。此外，UCG 还专门设立了阳光育成基金，对于那些才华出众、但条件困难的阳光成员，我们会为其提供各种必要的设备如高清采集卡、正版游戏等等。对于各方面表现突出的阳光成员，还会给予类似奖学金的特别奖励。

10种发展方向供你选择

为了将各种人才一网打尽，我们提供了多达 10 种的发展方向供你选择，每种都会有专门对口的编辑进行指导。你也可以复选多个发展方向，不过谨记，最了解你的人一定是你自己，请慎重选择。

A. 熟悉日式游戏，能够撰写日式游戏相关的前线、特快、攻略、研究。

B. 熟悉美式游戏，能够撰写美式游戏相关的前线、特快、攻略、研究。

C. 精通日语，能够胜任日语翻译工作，以及日语游戏的相关工作。

D. 精通英语，能够胜任英语翻译工作，以及英语游戏的相关工作。

E. 对自己的文笔有自信，外语也有一定基础，能够撰写游戏小说、特别企划这样的文化类文章。

F. 对时下的主流游戏硬件非常熟悉，动手能力强，能写硬件相关的文章。

G. 拥有一定的美术基础，有绘画或排版等美术专长。

H. 在视频编辑方面有突出才能，能够制作游戏相关的视频节目。

I. 对某个游戏系列有着很深的造诣，能够提供普通人做不到的心得。

NEW J. 热爱《游戏机实用技术》，热情积极，能够在本地为杂志进行简单的调查，撰写每期杂志的评刊报告。

请牢记报名邮箱 hr@ucg.cn

阳光成员 fantesyman

加入阳光学员有半年多了，从一开始的茫然到现在对进行时攻略的轻车熟路，个人的成长是非常明显的。工作中认识了几位小编和阳光学员伙伴，比起以前独自玩独自开心的寂寞境况，现在身处的环境让我觉得相当充实。在这期间我印象最深的，是两份《超时空要塞 三角边境》和《浪客剑心 再闪》的特快专递，比起进行时，特快专递的篇幅比较大，要涉及到游戏内容也更多，几乎是一篇微型攻略了，相应地，比起进行时，也提供了更多的锻炼机会。如果要说加入阳光学员带给我的最大收获，就是能够学会从一个编辑的角度去玩游戏，去享受游戏，或许比起单纯地当一个玩家要辛苦，但不付出，又怎么称得上爱。最后，与各位有志当编辑的玩友们共勉。

已转职成功的华尔兹

其实阳光成员的工作并没有大家想的那么难，选择投稿的时候可以尽量找一些稍微冷门一些的游戏来写研究心得，这样可以很大程度上保证内容的原创性。尤其是全奖杯、成就心得，既实用又节省篇幅，很大程度上可以被杂志采用并刊登。如果只选顶级大作的话，被采用的几率其实不会高，毕竟这些主要还是交给能力更强的编辑来做的。当然，独一无二的原创内容还是很受欢迎的。

总之，阳光成员的门槛不会很高，只要肯努力，那离成为一名编辑的梦想就不会远。

Email 那只企鹅：话说《啪嗒嘭 3》的催眠效果真的很好，我五一放假的时候组织了个聚会，一共去了 11 个人，我跟我的三个朋友玩了一会《MHP3》后开始玩《啪嗒嘭 3》，但是刚玩了一个小时我们就出现了打瞌睡的情况，话说这个游戏的催眠效果真的很不错，因为它的催眠效果，我们对这次聚会在下午 5 点就结束了（以前我们 4 个至少要玩到 9 点），某人在公交车上差点睡过站（某人后来自己说的，具体过没过站只有他自己知道）其余的人基本也回家之后很早就睡觉了……

狼来了 虽然玩的时候没有发困，但玩过之后经常产生幻听的人飘过，看来《啪嗒嘭》又多了一项新功能，有失眠问题的玩家可以考虑试试。

广州市 林嘉理：我想要 May'n 的演唱会门票～不过就算没抽中我也不会遗憾的，因为这只是测试我运气的一个小环节罢了。你们能读到我的信我就已经很满足了（突然间感悟到了写信的真谛么……）话说，看到信封背面的贴纸后，你们还会不会拆开信看啊？如果你们不拆，那我不是白写了吗？

林同学的信让负责整理读者来信的八重樱分外感动，据闻本期来信数量猛增，但有不少都是只在背面贴了印花的空信封，其目的昭然若揭。至于拆到第 N 封空信的八重樱终于暴走，在编辑部内大喊“伤感情啊有木有”之类的事就是后话了，笑。读者们的每封来信我们都会认真阅读，你们的建议与意见不会白提，放心吧！

乌海市 费思超：273 期杂志最大的不足是小编收藏品曝光率不足，强烈要求下期大家继续挖九兵卫的坟——哦，不对！是抄他的家，把九兵卫的宅物统统拿出来供读者欣赏。

金馆长 要把九老师的全部宅物一一搬出来刊登在杂志上的话，恐怕就要做成一个长期连载了，因为每个月他的宅物都在以惊人的数量递增中。不过一向低调的九老师总谦虚地自称自己的收藏算不上什么，登出藏品也只是抛砖引玉而已，欢迎真正的高人来战翻他！

Email zsm：我是从去年 11 月开始接触 UCG 的，刚开始买只是为了看一看游戏的攻略，不过后来因为一个栏目而对 UCG 感到着迷。那个栏目便是《游戏文化》，其中关于 Capcom 的内乱和 SE 迷失的 10 年的两篇文章很对我的胃口，希望以后《游戏文化》能多有几篇这样的好文章并变得更丰富，也希望 UCG 能越办越好。

谢谢支持！顺便给《游戏 · 人》打个广告，其实类似的业界文章在每期《游戏 · 人》至少都有超过 50 页的篇幅哦！而且还有各种游戏文化相关的特稿，希望所有爱好游戏文化的读者多多支持！

Email 特仑苏：看了一年半杂志，一直以为九老师的名字是“九卫兵”，现在才知道是“九兵卫”……

一目十行害死人。

Email 526868324：最近要攒钱，在酒吧弹琴打零工。小编们学生时代有什么打工经历呢？

最常见的打工经历就是做家教了，此外还有在麦当劳、肯德基做钟点工的经历。学音乐的朋友倒是大多会选择在酒吧或咖啡厅演奏的工作，只是小编们并没有习得此项技能呢。

Email 与世无争：看了 273 期 UCG 电影与游戏的专题，我发现了一个问题，为什么那些与电影有关的游戏平台全都一样呢？而且，都没有 PSP 平台的！这让我情何以堪！

天行者 哪个平台赚钱就在哪个平台上发售呗，很显然 PSP 在欧美市场已经……请耐心等待 NGP 吧！

Email 黄勇：致新小编狼来了，我看你还是换个名字好了，那个名字太土，我看就叫七匹狼好了，你看看八重樱、九兵卫、还有十六夜。这就是大势所趋，今后的小编们都应以六 XX，五 XX……依次排开来，多工整。

狼来了 狼本来也有这个想法，但想出来的数个带有数字的名字都被老编以“更土”的理由否决了。至于你提到的七匹狼，要是启用这个名字的话估计会被七匹狼的公司以侵权的理由起诉。所以最后还是决定用“狼来了”这个一般土的小编名。

Email 王子陛下：看了第 272 期的 UCG，发现 KT 这间公司充满幻想的头脑，只要不偿命，肯定雷翻你。身娇肉贵的貂禅竟然拿铁棒，高大威猛的吕布竟然拿铁扇，无语 ing。

明明是你充满了幻想的头脑，人家 KT 只是设计了一个武器交换系统而已。

Email 猫肉罐头：亲爱的小编你们好，我最近总是觉得没有游戏激情了怎么办？明明和我胃口的游戏就是难以坚持通关，平时生活中也是没有精神。要不是那帮基友的支持我连活下去的动力都没了，我该怎么办？

狼来了 建议有空做做运动舒展一下身体，呼吸一下外面的新鲜空气。长期对着电脑、电视等辐射高的家电会使人的脑部产生疲劳，继而对各种事物都缺乏热情。此外每次玩游戏的时间也不要太长。睡眠是精神的源泉，每天起码要睡 8 个小时的觉噢～

大文夫、萌大奶！

适得其反 创意由读者提供

想成为“游戏姬”的男生伤不起！

在整理读者来信时，小编们发现了一封特殊的“游戏姬”栏目投稿，作者在信件开头便表明自己性别为男，但同时表示为何男人不能参选“游戏姬”（奈落做庐山瀑布汗状），于是“厚颜无耻”地寄来了一组他的 COS 照。他就是来自上海华东理工大学的超人气 COSER：琴恩如月。

琴恩如月的自我介绍

我是从 2003 年开始接触游戏的，这个时候记得我妈给我买了一台 PS2，从那个时候我就开始买 UCG 了，而且至今一本没有落下，呵呵。谢谢 UCG 的小编们一直陪伴着我，像我的哥哥姐姐一样，从此开始了我的游戏之旅。PS2 陪伴了我度过了 6 年的美好时光，那个时候最喜欢的游戏是《真 · 三国无双 3》，天天放学，同学就来我家玩，那叫一个开心。当然最感动我的、也可以说是我人生中最重要的一款游戏，就是《宿命传说 2》。至于为什么，只能说故事戳中了我的萌点吧。其实我玩的游戏不多，属于典型的大作不控，“《最终幻想》系列”压根就没玩过一作，惭愧，惭愧。我是《无双》、《机战》、《传说》系列的粉丝，对欧美的游戏不太感冒，不过《战神》除外，毕竟我是男生嘛，骨子里有一股血腥。2009 年我买了 PS3，之后一直支持着正版，尽管我拥有的正版还不到两位数，但是因为是正版，所以我玩的还是很认真的。对了，还要说一下，我是个《苍翼》的粉丝，用 Jln，我的 CT PSN 等级是 80 级，BB 界的人都叫我琴恩中将，希望有机会能和小编切磋下哦，嘿嘿。

— COS 的获奖经历 —

- 07 年晋级 CHINAJOY 决赛
- 08 年上海卡通总动员总冠军
- 08 年 17173 总冠军
- 09 年 17173 总冠军
- 09 年 17173 个人赛网络人气全国第一
- 09 年晋级 CHINAJOY 决赛
- 10 年晋级 CHINAJOY 决赛

Email M.YX：我爱你们！！！这份情藏在我心中很久了！！每个月期待着两次拿到杂志，为的不是杂志内容，而是你们啊！每本 UCG 我看的最多的不是游戏要闻，不是游戏攻略，而是让我如沐清风的小编寄语啊！在这里，我郑重地表白，我爱你们！虽然我知道这样很唐突，但是我真的忍受不了心中的思念……其实我的要求不高，全部答应不可能，带走一个是一个……虽然纱迦、胜负师、星夜同样让我无法自拔，但是我坚决不做小三，只能夜晚流着泪默默祝福他们……所以你们必须答应我啊，我不想你们再离我而去啊！！！！

你放心吧！“小编寄语”这个栏目是与 UCG 共存亡的！

Email DICK：话说某期 UCG 称那款“大丈夫，萌大奶”是腐女游戏，于是本人愉快地把那两个主角的造型给了我们班女生们看，结果是：没有一个人说他们俩是帅的，说他们丑的倒不占少数……

“丑”和“基”是不矛盾的！

对不起，面对这样的人设，就算我有颗腐心也基不起来……

广州市 彭帆：九哥和我一样是究极妹控＋萝莉控！人生最惨的事莫过于看见“俺妹”的手办买不起！

人生最惨的事应该莫过于被别人误解为究极妹控＋萝莉控才对啊喂！比如我这样的……

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点； 如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

北通“MVF 球王 2 无线六轴震动手柄

一等奖

北通 MVF（特洛伊无线震动版）手柄

二等奖

北通球王 2（震动版）

三等奖

北通 USB 数据线 312

5A 互动信箱礼品名单

大奖 北通MVF球王2无线六轴震动手柄

广州	钟海峰

一等奖 北通MVF特洛伊无线震动版手柄

太原	石秉康	武汉	李震坦

二等奖 北通球王2（震动版）

北京	张易雄	北京	刘忆昔
太原	吴朝云		

三等奖 北通USB数据线312

石家庄	马奕轩	上海	宋天成
乌海	费思超	重庆	张知节
广州	林嘉理	柳州	盛　强
广州	彭　帆	沈阳	刘喻民
南京	苏　芃	北京	杨盼之

本期问题

1. 说说你眼中的本期杂志的亮点和缺点。
2. 请简评本期杂志的光盘内容。
3. 说说你对 E3 报道的要求，最后一次机会哦！
4.《魂斗罗》1 代最终 BOSS 的官方名称是什么？（答案在本期内找）

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

@ Email be killed：274 期 102 页 的《涂 鸦 贪吃蛇》的配图咋看咋不像啊！像《墨水坦克》啊！坑爹啊？有木有？

@ Email 唯：无聊用生成器弄了一个这样的 LOGO，发上来娱乐下。请把“の”看成“机”吧。

强烈要求一刀大哥把下期 UCG 封面的 LOGO 换成这个！

洛克同志，你下个月的奖金不打算要了是不是？

下期预告

3DS 应援团，新栏目开张！
年度大作《黑色洛城》，超级攻略！

更多精彩内容详见 6 月 B

2010 年，“游风艺苑”栏目举办的“月度最佳作品评选”活动受到了广大读者朋友的关注与支持。今年我们的赞助商“友基科技”决定继续冠名赞助这个系列活动。而且，与以往半年的周期相比，本次活动将会为期一年。这次我们依然采用了月度评选的形式。参评对象为每月两期杂志刊发的 12 幅稿件。而具体评选方面，除了 UCG 编辑提供评选意见外，我们的官网（ucg.cn）投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计，从而评出更令人信服的月度冠军。

奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值 30 元左右的各类精美 ACG 周边书籍。

具体到 6 月份，奖品设置如下：

优胜奖（1 名）：漫影 1000L 数位板（价值 980 元）
参与奖（8 名）：精美 ACG 周边书籍（价值 30 元左右）

另外，在活动接近尾声时，将会像往年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行“无冕之王”的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

EDITOR'BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！

发发呆什么的就过一天了~

摄影 by anubis

五一放假，到北京迷笛音乐节，从市区的公园搬到远离市区几十公里的周边地区的"公园"，公园本身植被水平就比较差，几万人一踩，等于没有。沙尘天气，还下雨，大风呼呼地刮，全国各地人民蜂拥而至，各种躁，各种POGO，各种大旗挥舞，吹起来的土十米高，风一吹犹如战场硝烟，尘土飞舞的世界里人民还是照样欢乐地蹦跳、开火车、摇摆身体。三天下来吃的土不计其数，衣服全是土味儿，包的口袋里全是积土，不敢掸，掸不起。结束两天后扁桃体发炎至化脓，顺带发烧突破历史记录39度，呕吐眩晕，浑身疼，音乐节后遗症。

说句显得俗气点儿的话：环境不好，更能显示出热情人民的摇滚精神。三天真跟打仗一样，但是确实有很多难忘的时刻。最精彩的？当然是第二天Mr. Big万人大合唱《To Be With You》！音乐节真的不只是一种演唱会的形式，而是一种生活方式，每个走进来的人都是XX的！噪起来，动起来，让你的精神都飘起来。

本期个人签名

你忘了你的样子，我还记得。

和PSN的感情平时没感觉，结果现在出现问题后就有所体现了，这么长时间都上不了真是各种心里烦……

最近关于《生化危机》新作的情报实在太多，眼睛都给我闪瞎了，对我杀伤力N倍的作品自然是《生化危机4》的高清重制版，我听到这个消息时整个人都疯狂了，我才懒得去管到底有多高清，快出吧！出了就买，买了就玩。作为一个在无聊的时候就会脑内模拟通关《生化4》的人来说，这么多年过去了，哪里有什么敌人，哪里会发生过场，我可是记得一清二楚，说着说着整个人又开始激动了，《维罗妮卡》的重制版也大期待。

几年前就想买《DJMAX Trilogy》了，不过我产生这个想法时本作已经发售了一年多，同一时间还在练习街机版的《DJMAX Technika》，资金上实在无法兼顾，于是就产生了直接买《Trilogy》二代的想法。可是现在已是2011年，本作的续作还是没什么消息，忍不住诱惑的我最终还是乖乖掏了腰包，真可恨。

某日，好友Rikku同学与我联络，号称错别字大王的她最近在玩某著名手机游戏的PC版，我说是啥，她迅速回复给我：《愤怒的小脑》。

本期个人签名

用漂亮的杯子喝水，发现水好像变好喝了

★最近只要一有空就会拿起PSP玩《女神异闻录2》，果然上个世纪的RPG是相当花费时间的。但我想说的并不是游戏如何如何，而是我的PSP屏幕似乎又多了一条坏线orz。这台《危机之源 最终幻想VII》限定版PSP已经陪伴我3年多了，果然已是大限将至了么T^T

☆6÷2(1+2)=？这是一道几乎把全世界的人民逼疯的小学数学题。我记得小学老师曾告诉我们"先乘后除"，所以结果是1；但专家说"隐藏的乘法没有高优先级，应该从左到右依次计算"，所以结果是9。于是我就彻底迷茫了，或许我该回小学重新学一下数学？某位网友评论得很有道理：当人们对问题的本身含义产生了分歧，它已经顺利地成为一道语文理解题。

★每年的这段时间都会因为同一种病去一次医院，虽然不是什么大病，却难受得想撞墙。幸而打点滴的是一位漂亮的护士小姐，稍微缓解了一些我的悲苦心情= =||||。

☆近期读书目录：《死亡幻术的门徒》（森博嗣）、《涂佛之宴·宴之支度》（京极夏彦）、《恶魔迷宫》（二阶堂黎人）

本期个人签名

所有的东西，都有名字。

【暑】天热了，身体又会出现各种不适，宅在家里吹空调似乎是最好的选择，但身体和心理上总会觉得很闷、有种透不过气的感觉，用一个字形容就是——燥！好想去海边。

【Love Plus】3DS版的新作《Love Plus》正式公布了，个人感觉比起画面与3D效果，用运动陀螺仪、摄像头、触屏以及麦克风来实现全新的互动似乎同样重要。制作人内田表示本作将是一款彻底的新作，预定秋季发售，真是让人淡定不能啊~

【BBCS2】家用机版《BBCS》免费更新至《BBCS2》，实在是厚道，这下又可以把摇杆搬出来战上一段时间了。提醒一下大家，虽然最近PSN挂掉，但只要连接网络，游戏的版本更新与补丁依然可以照常进行。（截稿前日版补丁已出）

【毕业】每年的这个时候，就会回想起当年临近毕业的那段时光。从一个人生阶段毕业，我们总会去怀念，但请永远不要后悔自己曾经做出的选择。路一直都在脚下，过去是，将来也是……

本期个人签名

我们的夏日祭~

俗话说上有天堂，下有苏杭。此次杭州之行叹服此话果然不假。不仅西湖之美千年如一，令人沉醉，而且杭州菜实在是让人泪流满面——太精细、太美味、太实惠了。

我一直相信，想要思考不一样的东西一定要在不一样的环境中。人变一个环境，思维模式立即就不同了，遗憾的是这些解决不了根本问题。

一位高中的同学现在早已成了人民教师，而且还是高中的班主任。我便借机做了一件上学时一直幻想的事——听课。拿着一个笔记本和一打教学材料的我，一脸严肃、煞有介事地走进教室装做外校的听课教师，时不时还做做笔记。事后朋友说她看到我假惺惺做笔记的样子，差点在讲台上笑出声……

听课时还发现了一件温暖而意外的事：一位倒数第二排的男生在和同桌的女生一起翻看UCG……似乎还在边看边给女孩讲解。此种带有养成性质的泡妞计划实在是高！这真是长江后浪推前浪啊！

本期个人签名

优秀的决断力并不是来自选择力，而是来自舍弃的能力。

★上期编辑部里的电脑崩溃，找技术人员来修理时，跟他夸口说："这台电脑也太烂了，还品牌机呢！我们家自己配的电脑用了4年一点问题没有，都没重装过！"结果两三天后显卡就报废了，果然破事儿都是扎堆来。用分辨率低、屏幕又小的上网本撑着干活真是太折腾人了……

★最近去了一趟好像已经有5年没去的广州，珠江新城一带建得真是不错。住的酒店里不知为何老外比国人都多，吃早餐时迷迷糊糊地产生了已经到E3展的错觉……后来想上耸入云端的"小蛮腰"参观一下，谁知这安保做得也太严了，大雨雾天的居然还排了那么长的队，有那么多人乐意交100块看雾呀？

★今年E3展本人最期待游戏排行：NGP、Wii2、CODMW3、战地3、未知海域3、GTA5、生化危机6、MGS崛起、最终幻想Versus XIII（仅限试玩版，谢绝预告片）！

本期个人签名

E3展＋地铁开通到家门口，6月份真是令人期待呀！

［铂］上期关于国内100白金达人L君的采访在玩家间引发热议，绝大多数人都给予了正面的评价，即便是原本对奖杯系统有成见的玩家也对L君的毅力、坚持、低调、豁达表示了肯定。更有善良的读者希望今后医学进步了，能够让L君的听力恢复，并祝福他早日寻觅到那个"重要的人"。以上这些我都已经转达，L君很是感动，天下玩友是一家，这份情谊他会永记心头。

［金］《苍翼》一更新，编辑部迎来新一轮的刀光剑影。新小编狼来了实力明显高出众人一截，要赢他一小局都很困难，而且他出手便尽全力，绝不留面子。这让我想到一个以前玩《铁拳》的朋友，他和当地铁拳王是哥们儿，经常请他到家里练习，一般都是输个五六局能赢上一局。朋友总觉得铁拳王是有意让着他，有一天实在忍不住了，说你能不能尽全力和我一战，铁拳王有点犹豫，后来还是答应了。这一次打下来，把朋友气得连摇杆都砸了……所以"让"未必是件好事。

［银］《啪嗒嘭3》中文版通关用了30余小时，秒杀型的高伤害很爽，同时机关也很烦人。把三个结局都看了一遍，觉得所谓三个结局噱头大于实际意义，比如能使用暗黑英雄但限制却很多。通关后几乎都是联机要素，但要找齐四人组队难度不小，和同事们的时间凑不到一块儿，一来二去也就失去了刷下去的动力，不免有些遗憾。

［铜］PSP已进入暮年，好游戏反倒一波接一波，让我不由心动起来。这不，CC2的《火影》新作也要来了，希望九老师的古董机还能多撑几个月，呵呵！

本期个人签名

近期梦境：梦到高空叠罗汉，彩票中了十七万。有人能帮忙解梦吗？

★《灵魂能力V》如期公布，不过目前公布的情报也忒少了点儿。故事变为4代的17年后，意味着一大堆人气角色都有可能不会登场。不过这个倒也未必是坏事，说不定新角色更加给力。

★买的自行车用了不到一年就坏了。当初图便宜从网上买的，结果买来之后问题不断，终于这回是再起不能了。休息的时候转了一圈，发现如今卖自行车的还真少。难道我还是得去网上买？

★五一节期间到广州玩了一圈，遍地的美食给我留下了深刻的印象，不过令我印象更深的是地铁站里汹涌的人群。头次见到还要分流限行的地铁，那涌动的人潮令我想到了那年雪灾时火车站排队的人群。看来改天若要重温广州美食，就一定得错开节假日。

★听朋友说，最近日本京都双人游只要2000多元，立刻心动。

本期个人签名

PSN居然还没恢复。

天行者

大家好！我是新编天行者，之前一直穿着"天骄"这个马甲出来活动。读书时买杂志首先翻阅的就是小编寄语，没想到若干年后自己也能出现在这个版块，不得不感叹，人生啊！好无常！

最近这边的气温慢慢开始上升了，每次出门都感觉自己快要被烤熟。有时会禁不住问同事，这算不算是最热的时候啊？同事都不屑地摇摇头说，这哪里热啊……照这样看来到了，盛夏之时我出门必然能闻到满大街的烤肉味吧？

由于担心长期坐办公室会导致增胖和体质下降，华尔兹跟我每个周末都要去附近的学校打球。现在的小孩子技术也非常不错了，我们就碰到只会投三分而且命中率很高的小孩。另外，华尔兹强烈要求我在这里"顺便"夸一下他的球技。好吧，他打得确实不错。

吃饭时咬到嘴巴，引起了严重的口腔溃疡，导致现在吃饭、说话都无比吃力，刷牙更是疼得我泪流满面，悲催！

狼来了

大家好，我是狼来了，觉得名字喊着别扭的话，只喊我狼就好。来到编辑部实习了数个月后，终于正式成为了UCG中的一份子。虽然工作方式等方面还没有完全适应，但能在自己喜欢的领域中工作是一件让人非常满足的事情。

说点别的，家用版的《苍翼默示录 连续变幻》更新到和街机一样的最新版本，编辑部里玩这个游戏的同好也不少，所以找人对战非常方便，之前在PSN上网战时信号永远在2格以下的悲情景象终于离我而去。有机会的话也希望和广大《苍翼》爱好者们切磋。除了格斗游戏外，狼还喜欢动作类的游戏，比如近来就一直在玩《幻境神界 大天使的崛起》。

最后，请各位读者多多指教。

金馆长

如果给你瞬间移动的能力，你会选择去哪里？在5月8日凌晨，我的答案一定是：罗马奥林匹克球场，去亲眼见证米兰夺冠的瞬间。七年的时间，对于一个米兰人来说，确实有点长了。当莫尔甘蒂吹响比赛结束哨音的一刻，看着球员们挥舞着红黑剑条衫冲向球迷，我已经热泪盈眶；而看到在圣西罗守候的数万球迷高唱队歌的时候，我彻底失去了对自己泪腺的控制，我并不脆弱，但是面对这样的场合，总是会失去抵抗力。

大家好，我是金馆长，热爱足球，热爱游戏，乐观生活，积极向上。（所以我经常把自己大笑的照片放到网上……）

栏目主持 米格

天下聚会

踏入五月，虽然距离暑期还有几个月的时间，但是，可爱的聚会组织者们还是按耐不住这激动的心情，开始筹划着我们暑期的“天下聚会”活动啦！而在刚刚过去的五一国际劳动节，大家也开展了期待已久的小假期聚会活动，下面就让我们一起体验一下来自南北方玩家的热情吧。要知道，我们的聚会现在都开始走国际化友谊路线了，连外国朋友都加入到我们的聚会中来，充分体现出“天下玩友是一家”的主旨。下面就让我们快快体验一下聚会的热度吧！

苏州掌机联盟 裸眼3D改变世界体验聚会活动

■自由游戏区人员爆满。

五一长假的最后一天，是我们苏州掌机联盟例行举办聚会的日子。此次聚会非常的特别，这次我们迎来了很多新朋友，有10名来自苏州六县一市的老玩家，更甚者还有来自宁波、四川等地的玩家。而且这一次聚会，不单单只有国内玩家，还有一位来自日本名古屋的朋友也加入了我们这次聚会行列。以下是苏州掌机联盟萝卜对日本玩家的采访，对话中全程日语，以下为内容翻译：

萝卜：我是苏州掌机联盟负责人，你可以叫我萝卜（だいこん）。请问您贵姓？

日本玩家：我叫Sawata。

萝卜：你好，请问您来自日本的哪里？

Sawata：我来自日本名古屋。

萝卜：请问您是怎么知道我们这个聚会的？

Sawata：嗯，我是通过我的女朋友知道有这个聚会的，所以跟着一起来了。

萝卜：看来我们的聚会已经渐渐国际化了呢，哈哈。（于是我递上一本《游戏机实用技术》杂志送给了这个日本朋友，他非常高兴。）

Sawata：（竟然很惊讶地说）中国也有TV游戏杂志呢！

萝卜：看您刚刚一直玩得很投入，您玩的是《怪物猎人》吧。

Sawata：是的，我和我女友一直一起玩这个游戏，毕竟也算是日本国民级别的游戏了。

萝卜：呵呵。看来天下玩家果然是一家啊。说点题外话，此次日本的大地震，作为日本邻国的我们，对日本人民在对待灾难那种坚强的态度表示敬佩！

Sawata：哪里哪里，也多亏了各国的援助，使得日本能在短期内恢复生产生活，谢谢你们！

萝卜：好的，很高兴能和你进行短暂的交流，希望下次能再来参加我们的聚会活动。

Sawata：谢谢。

本次聚会分了4大桌和一小包厢。其中靠门的大桌是《三国杀》桌游专区，接下来的两大桌为自由游戏区，最后一个大桌为Wii游戏区，包厢里面是桌面游戏《大富翁》。聚会仍然是传统的掌机为主导，场面依旧异常热闹，大家在一片欢笑声中享受着志同道合的玩家聚集在一起的欢乐！

■裸眼3D秀。

■我们远道而来的日本朋友Sawata。

■聚会全家福。

有朋自远方来——保定五一“天下聚会”小聚报道

时间：2011年5月2日9点
地点：保定密之糖总购店

◀聚会正式开始，上午的自由联机大家都在积极地为下午的比赛做热身。

早上8点刚过，玩家们就按捺不住激动的心情纷纷赶到聚会现场，兴奋地同主办人一起布置聚会现场，装扮属于自己的节日。最让我们感动的是，有些玩家还专程从外地赶回保定参加此次聚会，现在让我们热烈欢迎这些远道而来的朋友们，特别是来自深圳的玩家韩天娇以及来自哈尔滨的玩家Ghost Sparta。我们可爱的玩家GT5还带来了自己的PS3主机和电视，实在让人感动！本次聚会分为2个阶段，上午是玩家交流、主机试玩，下午是《街霸4争霸赛》和《怪物猎人》多人联机大赛。9点钟主办人李峥宣布聚会正式开始，在说明聚会安排及玩家自荐之后，大家马上进入游戏备战状态。

此时，PSP联机区传出阵阵怪物的叫声和猎人胜利后的欢呼声，高等级的猎人带着低等级的猎人升级，刷素材。“别急着走先让我吹个笛子，谁把我打飞了？”“哈哈，你说这挫事还有谁会干吧！”猎人们都笑得无比开心，陶醉在久违的联机热战中。而久盛不衰的《高达VS高达》的联机也依旧人气十足。

▶来自哈尔滨的动作达人玩家Ghost Sparta正在为大家演示PS3忍龙2最高难度通关。

■聚会小合影。

午餐过后，《街霸4》抽签完毕，比赛也正式开始，其中一位热心玩家为了比赛还拿来了自己的《街霸4》专用摇杆。经过一轮轮淘汰赛，最终冠军自然还是被拿摇杆的专业玩家获得，这也致使他多了一个别名——“神杆”。《街霸4》比赛过后，《怪物猎人》比赛也随即开始，猎人们赛前紧张地布置战术，进入任务后按照战术奔向怪物，一举获胜。最终通过时间的对比，胜利者自然一目了然，比赛在各种欢呼声中结束，本次聚会也因此进入了尾声。玩家聚在一起合影留念、交换联系方式，为下一次相聚约定时间。而对我们保定玩友而言，聚会输赢、奖品都不是最重要的，最重要的是收获了快乐的心情。本次聚会我们也有了一个共同的提议：希望下次可以融入COSPLAY及同人要素。谢谢大家，让我们期待暑假的再相逢！暑假天下聚会主办者依旧是李峥，并且加入新的团队成员刘思辰以及锻铁！暂定时间7月中旬，希望到时热心玩家们踊跃报名参加。保定天下聚会QQ群号：45783730，我们期待你的到来！

"天下聚会"韶关动漫盛典——夏の祭

时间：2011年5月1日
地点：韶关市青少年宫

自2009年至今，韶关的玩家见证了我们"天下聚会"的三年成长历程。在此我们要感谢国王电玩一直以来对我们的帮助，也要感谢各位玩友对我们的支持，没有你们的支持我们韶关"天下聚会"也不会走到现在。

本次聚会时间定为早上9点30分，但是一大早就有现场想报名掌机比赛的玩家们早早地在场地门口守侯着，等待临时报名领取参赛证。本次聚会我们给力地为大家准备了3台电视机和X360的Kinect等新鲜玩意儿，而聚会现场也因此被分为两个区，一个是Kinect体感游戏的试玩区，另一个是掌机比赛区。

因为本次"天下聚会"负责人M叔答应前来试玩Kinect的COSER会获送由M叔提供的棒棒糖一个（猥琐的怪叔叔自重啊，而且这真的能吸引COSER倾情演绎吗?），导致Kinect的试玩区有不少路人因看到各位COSER喜感十足的动作而留驻围观，再加上要比赛的玩家和围观掌机比赛视频输出的围观群众构成的里三层外三层的墙面，连摄影师都根本挤不进去。因为人数太多，控制场面的工作人员有限，导致玩家试玩时体验不够舒爽，这里我们也深表歉意。

掌机比赛9点30分开始。第一场掌机比赛是《怪物猎人P3》双人速杀配信任务雷浪龙。虽然只有6只队伍参加了《怪物猎人P3》的比赛，但战况依然十分的精彩。在比赛开始前下面的玩家已经纷纷传言有盟区K.K战队队员前来参战，因此引得不少原本打算参赛的玩友都不好意思报名献丑。而正如传言所说，比赛登场的第一队正是他们。他们在准备比赛时所显示出的最快时间是3分39秒03，看到这速度时报名参赛的笔者深表杯具，在场参赛玩家顿时也都感觉压力巨大。当K.K战队的两位队员比赛表演的画面被接上大屏幕时，不少玩家纷纷拿出手机或者其他录像设备记录着参赛战队的表演。锤子和弓不停地锁头，锤子不停地吸引仇恨，弓不停地打强击和麻痹瓶，选手的动作熟练和默契令在场的玩家惊叹不已。最终比赛时间也打出了非常理想的成绩4分03秒76，玩家们总算松了口气，纷纷拍手喝彩表示对两位达人的尊敬，他们两位就是K.K.苍月和LUFFY。

随后其他选手看完大神们的表演后也情绪激昂地参加比赛，打出了选手们应有的水平。

《怪物猎人P3》结束后就轮到《高达VS高达NP》个人赛了。连续办了3年的《高达VS高达NP》，每次都有老面孔也有新面孔，大家按照顺序排好队伍等候裁判指示。初赛是采用1盘决胜的淘汰赛，有不少排队的玩家都提前"热身"，力求能发挥正常水平。但是在晋级赛后出现了比赛者仅剩单数的情况，还好我们邀请一位神秘嘉宾刚大木做他们的考验官。决赛是根据机体分级进行的，比如1000机对1000机，2000机对2000机等，并且比赛实况也被投射在了大屏幕上，采用三局两胜制。比赛都是拼落点、拼CS、拼地形、拼格斗，因为大家都觉得拼流射没看点。选手们在比赛时那紧张的气氛感染了很多人，出现精彩的连招时，观看的玩家们都大声喝彩、兴奋不已。个人赛决赛最后一盘是神盾高达VS老虎，一个是拼CS和落点+地形的，一个是拼连招还有CS的，最后还是老虎心理上略胜一筹，最后时刻的躲避还有援助出格十分精彩，果然老虎是男人专用的机体啊，够猛！而韶关"天下聚会"也随着这场比赛的落幕拉下帷幕。

◀看到这速度时表示杯具了。

▼比赛结束后有些玩家开始玩苍翼默示录2。

■冠军奖品由国王电玩提供的RG元祖高达。

聚会预告

聚会名称：天下聚会（沈阳站）
聚会时间：2011年6月5日星期日上午10点至下午6点
聚会地点：新华广场避风塘（火车头体育馆西侧）
预计花费：21元
报名手机：18842306701
报名QQ：361032673
报名QQ群：36570388
报名联系人：某只企鹅
预计规模：80人
聚会口号：独乐不如众乐，大家齐欢乐才是真的乐
聚会内容：
PSP游戏联机
PSP游戏比赛——《MHP》四人团体赛、《GVG》2V2&1V1战、《山脊2》个人赛、《皇牌空战》个人赛

聚会预计流程

时段	流程内容
10点～11点	自由联机，玩家到场
11点～11点半	进行比赛的现场登记
12点	《GVG》比赛开始，先2V2，后1V1
15点半	《MHP》比赛
17点	《RR2》比赛
18点	散场

无锡电玩联盟玩家聚会

掌机玩家和电视游戏玩家的盛宴，开启中外玩家交流的桥梁！

6台高清电视强势游戏试玩体验活动及比赛，3DS裸眼3D体验，中外玩家文化交流，专业周边带你畅想游戏乐趣！

100寸投影仪超豪华显示，一定满足你的竞技欲望，过足游戏瘾！

另外还有N多热血比赛，现场海量神秘礼品等你拿！

时间：7月17日上午10点

地点：崇安区北仓门37号（近保利广场）北仓门生活艺术中心A栋一楼爵士吧

联系电话：13665173739

联系人：谢越

无锡下聚会群：49481305（加入时注明天下聚会）

我们口号：玩家至上，电玩至上。

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为

2011.05.13 -2011.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

虽然才刚刚 5 月份，然而酷热的天气却俨然已经进入夏天。在接下来的这段时间里，我们将迎来之前受地震影响而整体后移的日式游戏大潮，而美式游戏中以《黑色洛城》为代表的佳作也同样不容错过。这里还要提醒 3DS 的玩家，6 月份的《生化危机　佣兵 3D》以及《塞尔达传说　时之笛 3D》将是主机发售以来最值得一玩的两款作品，美日版都将同期上市，我们也会在杂志中为大家带来相关内容。

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年5月					
26日	财宝报告 机械的遗产	トレジャーリポート 机械じかけの遗产	NBGI	文字冒险	日版
26日	红石DS 被红色意志引导的人们	RED STONE DS ~赤き意志に导かれし者たち~	Gameon	竞速	日版
2011年6月					
16日	绯色的欠片2 DS	真・翡翠の　绯色の欠片2 DS	Idea Factory	文字冒险	日版
21日	汽车总动员2	Cars 2：The Video Game	Disney Interactive	竞速	美版
30日	怪谈餐馆 新菜单100选	怪谈レストラン ゾク！新メニュー100选	NBGI	文字冒险	日版
2011年7月					
14日	噗呦噗呦	ぷよぷよ！！	SEGA	益智	日版
14日	小叮当与妖精的家	ティンカー・ベルと妖精の家	D3 Publisher	文字冒险	日版
21日	诺拉与刻之工房 雾之森林的魔女	ノーラと刻の工房 雾の森の魔女	Atlus	角色扮演	日版
28日	恶魔幸存者2	デビルサバイバー2	Atlus	策略角色扮演	日版
2011年8月					
4日	假面骑士 骑士世纪	オール假面ライダー ライダージェネレーション	NBGI	动作	日版
25日	苍黑之楔 绯色的欠片3 DS	苍黑の楔 绯色の欠片3 DS	Idea Factory	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年春	神秘的房间	益智			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年5月					
26日	潘多拉之塔	パンドラの塔 君のもとへ归るまで	Nintendo	动作角色扮演	日版
2011年6月					
23日	地球探索者	アースシーカー	角川Games	动作	日版
2011年10月					
3日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take—Two	体育	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年夏	闪电十一人 强袭者	角色扮演	2011年9月	勇者斗恶龙25周年纪念	角色扮演
2011年内	塞尔达传说 天空之剑	动作冒险			

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年5月					
28日	真・恋姬梦想 少女缭乱 三国志演义	真・恋姬梦想　乙女缭乱☆三国志演义	Yeti	文字冒险	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年5月					
17日	黑色洛城	L.A. Noire	Rockstar Games	动作	美版
24日	尘土飞扬3	Dirt 3	Codemasters	竞速	美版
24日	功夫熊猫2	Kung Fu Panda 2	THQ	动作	美版
26日	赤刀 真	赤い刀 真	Cave	射击	日版
26日	特洛伊无双	TROY无双	Koei Tecmo	动作	日版
31日	猎杀 恶魔熔炉	Hunted：The Demon’s Forge	Bethesda Softworks	动作角色扮演	日版
2011年6月					
2日	魅影破坏者	ファントムブレイカー	5pb.	格斗	日版
7日	闪点行动 红河	Operation Flashpoint Red River	Codemasters	主视角射击	美版
7日	绿灯侠 猎人的崛起	Green Lantern：Rise of the Manhunters	Warner Bros.	动作	美版
14日	永远的毁灭公爵	Duke Nukem Forever	2K Games	主视角射击	美版
14日	变形金刚 月之暗面	Transformers：Dark of the Moon	Activision	动作	美版
14日	爱丽丝 疯狂回归	Alice：Madness Returns	EA	动作	美版
16日	史坦斯闸门 比翼恋理的爱人	シュタインズ・ゲート 比翼恋理のだーりん	5pb.	文字冒险	日版
21日	汽车总动员2	Cars 2：The Video Game	Disney Interactive	竞速	美版
21日	地牢围攻Ⅲ	Dungeon SiegeⅢ	Square Enix	角色扮演	美版
21日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
30日	超级街头霸王Ⅳ AE版	スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション	Capcom	格斗	日版
2011年7月					
7日	地球防卫军 决战昆虫	EARTH DEFENSE FORCE：INSECT ARMAGEDDON	D3 Publisher	动作射击	日版
19日	美国队长 超级战士	Captain America：Super Soldier	SEGA	动作	美版
28日	Ever17	Ever17	5pb.	文字冒险	日版
2011年8月					
26日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	欧版
2011年9月					
13日	狂暴	Rage	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
20日	战争机器3	Gears of War 3	Microsoft	动作射击	美版
2011年10月					
3日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take—Two	体育	美版
11日	皇牌空战 突击地平线	Ace Combat：Assault Horizon	NBGI	射击	美版
18日	蝙蝠侠 阿可汉之城	Batman：Arkham City	Warner Bros.	动作	美版
2011年11月					
11日	上古卷轴Ⅴ 天际	The Elder Scrolls Ⅴ：Skyrim	Bethesda Softworks	角色扮演	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年夏	黄金梦想曲 X	格斗	2011 年 9 月	黑暗之魂	动作角色扮演
2011 年内	最终幻想 XⅢ−2	角色扮演	2011 年内	潜龙谍影 崛起	动作
2011 年内	战地 3	主视角射击			

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年5月					
19日	幽灵行动 暗影之战	ゴーストリコン シャドー ウォー	Ubisoft	策略	日版
19日	动物胜地 建造动物园吧！	アニマルリゾート 动物园をつくろう！！	MMV	模拟经营	日版
19日	死或生 次元	デッド オア アライブ ディメンションズ	Koei Tecmo	格斗	日版
26日	海贼王 无尽巡航SP	ワンピース アンリミテッドクルーズSP	NBGI	动作冒险	日版
2011年6月					
2日	触控！双笔运动	タッチ！ダブルペンスポーツ	NBGI	运动	日版
2日	生化危机 佣兵3D	バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D	Capcom	动作	日版
7日	绿灯侠 猎人的崛起	Green Lantern：Rise of the Manhunters	Warner Bros.	动作	美版
9日	钓鱼	FISH ON	ASCII	体育	日版
16日	塞尔达传说 时之笛3D	ゼルダの传说 时のオカリナ 3D	Nintendo	动作角色扮演	日版
19日	美国队长 超级战士	Captain America：Super Soldier	SEGA	动作	美版
23日	吃豆人&小蜜蜂 立体版	パックマン&ギャラガ ディメンションズ	NBGI	益智	日版
23日	鱼之眼3D	フィッシュアイズ 3D	MMV	体育	日版
30日	深渊传说	テイルズ オブ ジ アビス	NBGI	角色扮演	日版
2011年7月					
7日	剑、魔法与学院3D	剑と魔法と学园モノ。 3D	Acquire	角色扮演	日版
7日	罗特雷克博士与忘却的骑士团	ドクターロートレックと忘却の骑士团	Konami	文字冒险	日版
14日	星际火狐3D	STARFOX64 3D	Nintendo	射击	日版
14日	解放之剑	アンチェインブレイズ レクス	FuRyu	角色扮演	日版
14日	超级黑巴斯 3D对决	スーパーブラックバス 3Dファイト	Starfish SD	体育	日版
21日	仙魔大战汉熟霸王 三位动乱战创纪	ビックリマン汉熟霸王 三位动乱战创纪	日本一	桌面棋牌	日版
2011年8月					
9日	洞窟物语3D	Cave Story 3D	NIS	动作	美版
2011年9月					
6日	压碎空间3D	CRUSH3D	SEGA	平台动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年内	潜水员 3D	动作	2011 年内	光之神话 升起	动作

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年5月					
17日	黑色洛城	L.A. Noire	Rockstar Games	动作	美版
24日	尘土飞扬3	Dirt 3	Codemasters	竞速	美版
24日	功夫熊猫2	Kung Fu Panda 2	THQ	动作	美版
26日	绯色的欠片 珍藏版	绯色の欠片 爱藏版 ～あかねいろの追忆～	Idea Factory	文字冒险	日版
26日	特洛伊无双	TROY无双	Koei Tecmo	动作	日版
31日	猎杀 恶魔熔炉	Hunted：The Demon’s Forge	Bethesda Softworks	动作角色扮演	日版
2011年6月					
7日	无名英雄2	inFamous 2	SCE	动作	美版
7日	闪点行动 红河	Operation Flashpoint Red River	Codemasters	主视角射击	美版
7日	绿灯侠 猎人的崛起	Green Lantern：Rise of the Manhunters	Warner Bros.	动作	美版
9日	如龙 终焉	龙が如く OF THE END	SEGA	动作	日版
14日	永远的毁灭公爵	Duke Nukem Forever	2K Games	主视角射击	美版
14日	变形金刚 月之暗面	Transformers：Dark of the Moon	Activision	动作	美版
14日	爱丽丝 疯狂回归	Alice：Madness Returns	EA	动作	美版
21日	汽车总动员2	Cars 2：The Video Game	Disney Interactive	竞速	美版
21日	地牢围攻III	Dungeon SiegeIII	Square Enix	角色扮演	美版
21日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
23日	梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3	メルルのアトリエ ～アーランドの炼金术士3～	Gust	角色扮演	日版
23日	死神 灵魂燃烧	BLEACH ソウル・イグニッション	SCE	动作	日版
30日	超级街头霸王IV AE版	スーパーストリートファイターIV アーケードエディション	Capcom	格斗	日版
2011年7月					
7日	地球防卫军 决战昆虫	EARTH DEFENSE FORCE：INSECT ARMAGEDDON	D3 Publisher	动作射击	日版
19日	美国队长 超级战士	Captain America：Super Soldier	SEGA	动作	美版
21日	英雄不再 危险地带	ノーモア★ヒーローズ レッドゾーン エディション	MMV	动作	日版
2010年8月					
18日	超次元游戏 海王星mk2	超次元ゲイム ネプテューヌmk2	Compile Heart	角色扮演	日版
26日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	欧版
2011年9月					
6日	抵抗3	Resistance 3	SCE	主视角射击	美版
13日	狂暴	Rage	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
2011年10月					
3日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
4日	烈火战车	Twisted Metal	SCE	射击	美版
11日	皇牌空战 突击地平线	Ace Combat：Assault Horizon	NBGI	射击	美版
18日	蝙蝠侠 阿可汉之城	Batman：Arkham City	Warner Bros.	动作	美版
2011年11月					
1日	未知海域3 德雷克的诡计	Uncharted 3：Drake’s Deception	SCE	动作冒险	美版
11日	上古卷轴V 天际	The Elder Scrolls V：Skyrim	Bethesda Softworks	角色扮演	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年夏	无尽传说	角色扮演	2011 年 9 月	黑暗之魂	动作角色扮演
2011 年内	最终幻想 Versus XIII	角色扮演	2011 年内	潜龙谍影 崛起	动作
2011 年内	二之国 白色圣灰的女王	角色扮演	2011 年内	最终幻想XIII-2	角色扮演
2011 年内	最终幻想XIV	网络角色扮演	2011 年内	战地 3	主视角射击

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年5月					
819日	冬宫 黑暗女巫与诸神的指轮	エルミナージュ Original ～暗の巫女と神々の指轮～	Starfish SD	角色扮演	日版
19日	奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争	グングニル －魔枪の军神と英雄战争－	Atlus	策略角色扮演	日版
19日	秋叶原之旅	AKIBA’S TRIP	Acquire	动作冒险	日版
26日	秋之回忆 打勾勾的记忆	メモリーズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	文字冒险	日版
2011年6月					
16日	纸箱战机	ダンボール战机	Level-5	角色扮演	日版
23日	荣耀同盟	グロリア・ユニオン	Atlus	策略角色扮演	日版
23日	史坦斯闸门	STEINS；GATE	角川书店	文字冒险	日版
23日	高达回忆 战争的记忆	ガンダム メモリーズ ～战いの记忆～	NBGI	动作	日版
30日	冬宫III 暗黑使徒与太阳宫殿	エルミナージュIII 暗黒の使徒と太阳の宫殿	Starfish SD	角色扮演	日版
30日	ToHeart2 迷宫旅行者	トゥハート2 ダンジョントラベラーズ	Aquaplus	角色扮演	日版
30日	猛兽使与王子殿下 携带版	猛兽使いと王子样 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
2011年7月					
14日	解放之剑	アンチェインブレイズ レクス	FuRyu	角色扮演	日版
14日	太鼓之达人 携带版DX	太鼓の达人ぽ～たぶるDX	NBGI	音乐	日版
21日	战国BASARA 编年史英雄	战国BASARA クロニクルヒーローズ	Capcom	动作	日版
28日	女皇之门 螺旋混沌	クイーンズゲイト スパイラルカオス	NBGI	策略角色扮演	日版
28日	日常（外星人）	日常（宇宙人）	角川书店	文字冒险	日版
28日	薄樱鬼 黎明录 携带版	薄樱鬼 黎明录 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
2011年8月					
4日	尸骸聚会 暗影之书	コープスパーティー ブックオブシャドウズ	5pb.	文字冒险	日版
25日	黑岩射手	ブラック★ロックシューター THE GAME	Imageepoch	角色扮演	日版
25日	怪盗双子天使 时间与世界的迷宫	怪盗天使ツインエンジェル ～时とセカイの迷宫～	Alchemist	文字冒险	日版
25日	暖洋洋的猫猫村 狩猎日记G	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村G	Capcom	模拟经营	日版
2011年9月					
1日	圣骑战史	グランナイツヒストリー	MMV	角色扮演	日版
1日	武装神姬 战斗大师 Mk.2	武装神姬 バトルマスターズ Mk.2	Konami	策略	日版
29日	英雄传说 碧之轨迹	英雄传说 碧の轨迹	日本Falcom	角色扮演	日版
2011年10月					
3日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年夏	最终幻想 零式	角色扮演	2011 年夏	科学的超电磁炮	文字冒险
2011 年秋	初音未来 女歌手计划 Ver.2.5	音乐	2011 年秋	跨越我的尸体	角色扮演
2011 年内	小凉宫春日的麻将	桌面棋牌			

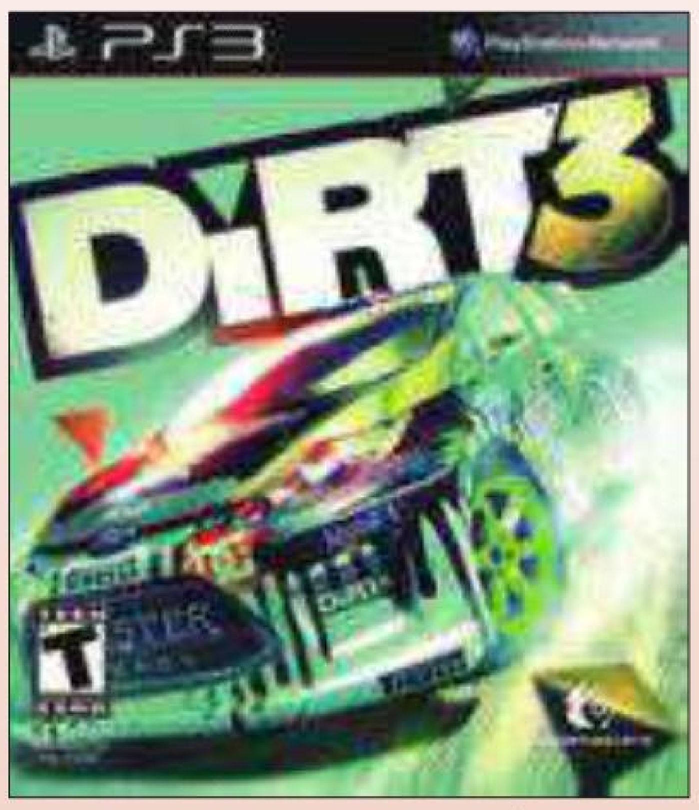
05.19 死或生 次元

3DS 格斗 ■Koei Tecmo ■无对应周边 推荐度 B

3DS玩家望眼欲穿的格斗大作终于降临！本作是“《死或生》系列”的最新作，号称集系列之大作。登场角色包括系列此前登场过的绝大部分角色，系统也会有全新的进化点。游戏的最大特色自然是3D，看到栩栩如生的多边形角色以3D形态出现在你眼前，那种震撼感肯定不是过往能够比拟的。游戏还加入了专门的拍照模式，让玩家能够把美好瞬间记录下来。游戏还会推出大量下载服装免费供玩家下载，目前已经有34种服装，会在游戏发售后的两个月内陆续放出，实在是太厚道了。

05.24 尘土飞扬3

多机种 竞速 ■Codemasters ■无对应周边 推荐度 B



最强拉力赛车游戏系列第三作！游戏包含了100多条变化多端的赛道和50辆以上的经典赛车，并且有更多的明星车手加盟游戏，新加入的动态天气系统让比赛充满变数。游戏将会有生涯模式，你能私家小车队的赛车手慢慢成长为足迹遍布全球的职业车手；对战模式除了传统的拉力赛以外，新加入的“嘉年华模式”更是趣味性满点。不管你是否喜欢拉力游戏，本作都绝对值得你一试！

05.26 潘多拉之塔

Wii 动作角色扮演 ■Nintendo ■无对应周边 推荐度 B

继《最后的故事》之后，Wii平台将在5月份再次迎来一款原创的日式RPG大作——《潘多拉之塔》。本作由老任亲自负责发行，游戏的剧情以及世界观设定极为凝重，感人的主题相信相信能打动不少玩家。而由于本作的类型为动作角色扮演游戏，因此冒险过程中自然也少不了精彩的解密要素。为了让更多的人能够轻松上手，游戏采用Wii主机量身定做的操作方式，只要轻轻挥动Wii遥控器手柄就能完成战斗。作为Wii后期不可错过的佳作，《潘多拉之塔》的素质值得我们期待！

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

Gallery of Game Style

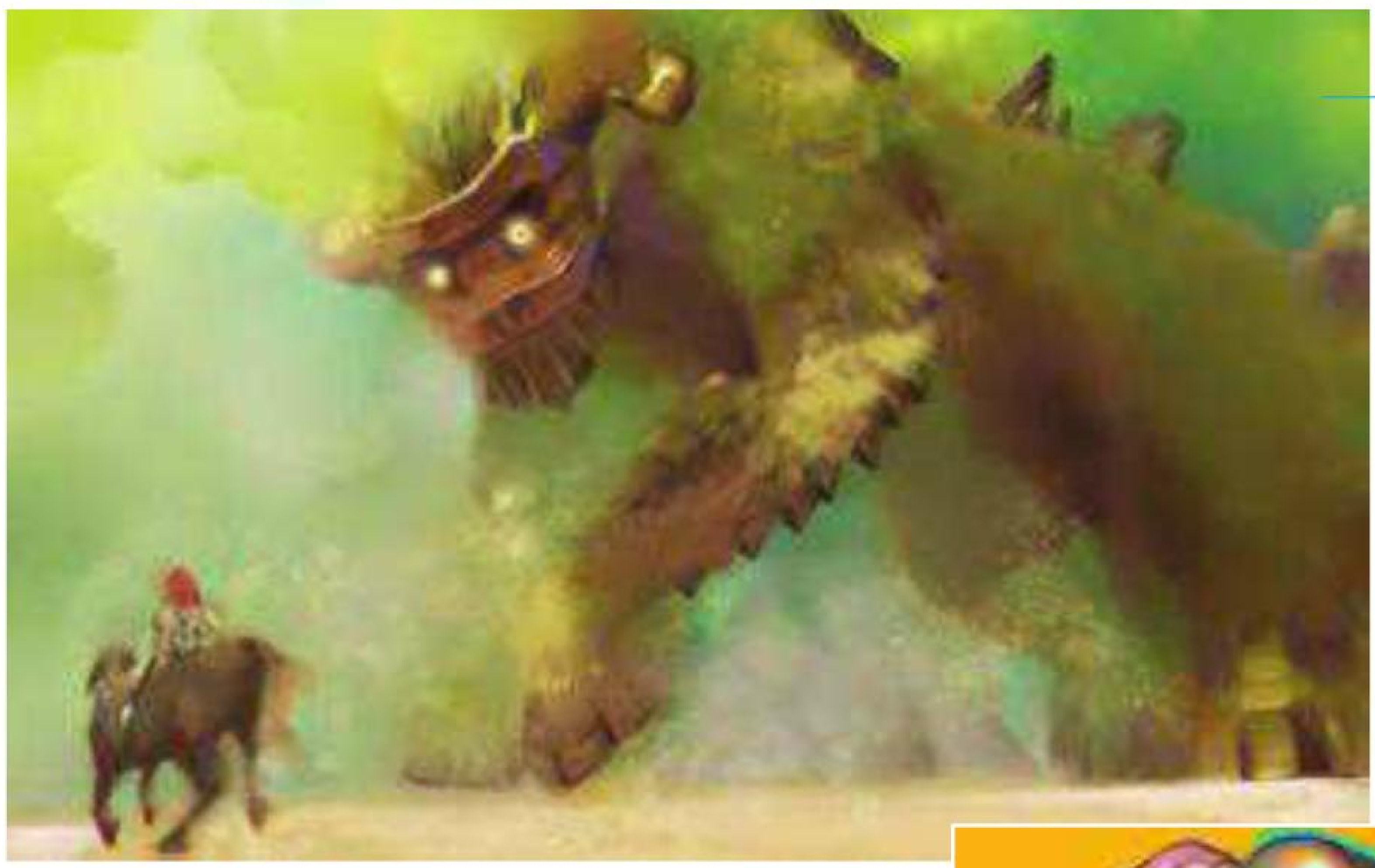
栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

最近给我们栏目投稿的新朋友多起来了，这让本刀感到无比欣慰，不过有不少朋友发来的稿件尺寸过小，鉴于印刷精度要求，这里重申一次，来稿像素尺寸最好保证在1040×768以上，希望大家注意！此外，5月最佳作品评选投票活动在ucg.cn上线一段时间了，还没有投票的朋友请抓紧时间。不过要再次提醒各位，千万不要试图刷票，否则突然猛增的票数不仅不会成为作品问鼎的砝码，反而会因此导致其评选资格被取消。6月的征稿也已正式展开，奖品设置请详见第113页“一刀有话说 特别版 Vol.30”，漫影1000L数位板继续送，对自己实力有信心的朋友，尽管来拿吧！

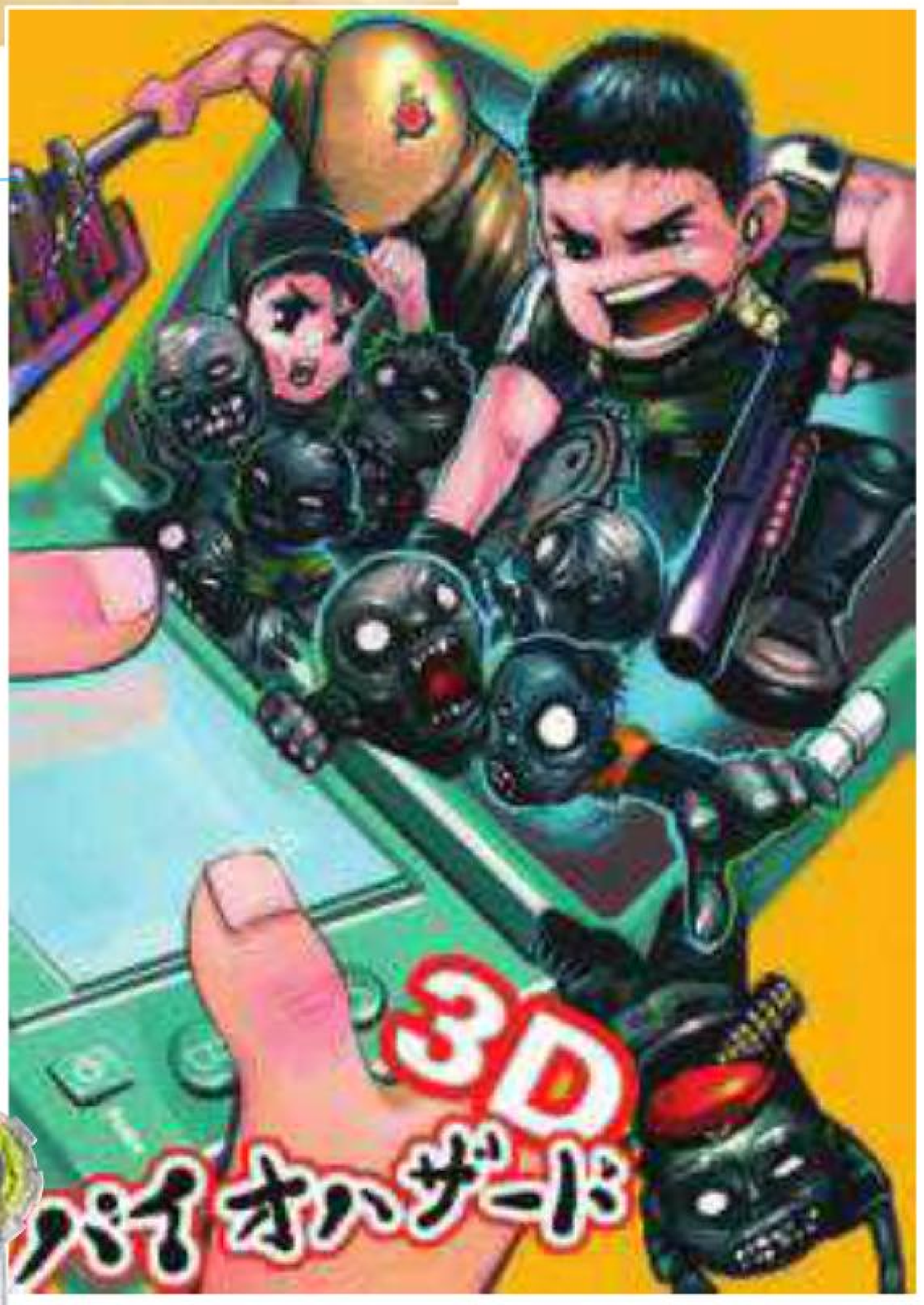
北京·彭亮

“雷狼龙套装”对于《怪物猎人》玩家来说可谓人气装备，不过由于其外形过于粗犷，单看视觉效果稍显笨重，于是便有了上图这样的改良版，怎样，帅吧？



西安·张琦

《旺达与巨像》，拥有伟大创意的神作。当初体验本作时，看着瘦小的主角与山一样的巨像们周旋，不知大家是否为他那种坚韧不拔的意志所震撼？左图应该能让你重温那份感动，期待系列新作！



北京·苑阁宝

对于玩家们来说，《生化危机 启示录》尽管不是3DS上第一款《生化》，但绝对是最值得期待的。右边这幅作品，用游戏角色冲屏而出的景象来展现3D卖点，直观且妙趣横生！

北京·马睿

此前给大家带来那幅帅气“女版雷电”的马睿同学，本期与大家分享的是“女版马库斯”。尽管《战争机器3》中人类一方已加入了女战士，但无疑还是左边这位黑发披肩身姿纤瘦的MM更养眼啊！

佛山·PENGUINX

作为现今即时战略游戏的第一品牌，“《星际争霸》系列”的影响力毋庸置疑，而人族机枪兵无疑是《星际》大家庭中最具代表性的角色之一，而左图所采用的游戏设定图风格，也使人物看起来更粗砺、更有“战斗感”。

吉林·恶魔猫那娜

我们的御用画师恶魔猫那娜同学不仅插画画得好，而且在游戏方面也是一位爱好广泛的“杂家”，右图是她绘制的PC网游《剑侠情缘 网络版 叁》同人作品。溢着浓郁“中国风”的萝莉，萌啊！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

爱丽丝 疯狂回归
原名：Alice Madness Returns
机种：PS3/X360
类型：动作
发行：EA
发售日：2011年6月14日
血腥与杀戮
悲鸣与救赎
回忆与真相
少女重归魔境，
梦魇永无终结！

真·三国无双6 官方设定集

全彩200页16开+精选音乐集

驰骋三国沙场 武勇举世无双

光荣公司2011年度巨作《真·三国无双6》的官方资料设定集，书中收录魏、蜀、吴、晋、其他等5大势力共62名无双武将的详细设定，包括CG形象、服装设定、2P设定和初期未采用设定等内容，此外还一并收录人物表情集、支援兽和大型兵器的设定，全面网罗有关《真·三国无双6》的设定资料，系列爱好者不可错过的设定宝典。

5月15日 全国上市

AKB48 友摄 写真集 红色相簿

全彩32开176页+120分钟DVD

由日本超人气女子偶像团体“AKB48”全体成员，手持数码相机在一年间互相抢拍，将超过15000张私房照片精心筛选，编制而成了“红·蓝”两本珍藏相簿。更衣间、自家的厨房、舞台休息室、关岛、俄罗斯，“友摄”写真集为你记录了舞台上所看不到的，最真实、最亲切的AKB48，《红色相簿》还收录了前田敦子、渡边麻友、河西智美、高桥南、指原莉乃等人气成员为相片叙述的一些事、一些情。本专辑务求将这个从日本红遍至世界各地的天团推广给更多读者，并附送AKB48“东京秋祭演唱会”第一天的精华影像，为广大AKB48 FANS呈献的挚爱珍藏。

5月15日 全国上市

掌机王SP Vol. 158

全彩192页32开+DVD数据光盘

官方中文版《啪嗒嘭3》于4月底推出，本辑以该中文版为基准，为读者献上大篇幅攻略，除基本系统和流程攻略外，还包括各职业的详尽分析。首周创下优秀销量的《最后的约定物语》是一款素质尚佳的原创RPG，本辑将收录其全任务、全结局条件、全场景地图的攻略内容。此外收录的攻略还有NDS版《毁灭公爵 临界质量》和PSP的《猛虎！高校暴力教师》，专题企划会对世界各国的游戏分级制度予以详细介绍，《第2次机战Z 破界篇》和《Persona2 罪》的后续研究则会继续挖掘分享这两款作品的深层要素。

5月18日 全国上市

PS3专辑 Vol. 14

大16开240页+数据DVD光盘

《PS3专辑》第14辑5月下旬即将在全国上市，第一时间为大家带来PSN黑客事件深度透视、《机车风暴》系列幕后、PS3游戏制作组的先机与后手等多篇重磅特企，同时收录近期《无尽传说》、《梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3》、《质量效应3》等众多美日大作情报汇总。六大热门游戏彻底攻略囊括《杀戮地带3》、《真·三国无双6》、《魔界战记4》、《侍道4》、《机车风暴3 启示录》以及《古墓丽影 合集》，更有PSN下载游戏《套娃大冒险》与《死亡空间2》终极研究！精彩奖杯心得也不容错过！数据光盘部分依然给力，数十段高清游戏影像、上百首游戏原声、数百张游戏美图、几十个PS3特色主题一个都不少，让你的游戏生活多姿多彩！

5月27日 全国上市

PSP专辑 Vol. 13

大16开240页+数据DVD光盘

本次《PSP专辑》会收录2011年春季主打游戏的攻略及上手指南，包括《第2次机战Z 破界篇》、《Persona2 罪》、《最后的约定物语》、《异说 012 最终幻想》、《梦幻之星2 携带版 无限》、《啪嗒嘭3》、《SD高达G世纪 世界》、《圣诞之吻 收藏版》、《凉宫春日的追想》等作品。除了固定的特稿、PSP周边鉴赏和软硬件实用教程外，还收录了《机战》20周年纪念性专题，以《破界篇》为重点，评析PSP平台各款《机战》。2010年日本PSP游戏销量前200名已经公布，本辑也将针对这200款游戏的销量进行展示和重点评述。

5月下旬 全国上市

爱图e族 Vol. 28

全彩64页+DVD-ROM数据光盘

自小说第九卷《凉宫春日的分裂》之后时隔三年，谷川流携《凉宫春日的惊愕》再度强势来袭，将我们带回那个曾经带给我们许多欢喜和感动的世界。值此新作发售之际，本辑《爱图e族》的“卷首画廊”将与读者们一同来回顾一下凉宫春日系列自2003年起至今的那些相关作品。大受好评的“初音彩绘故事”仍将继续连载，这一次我们的电子歌姬又将有哪些惊奇的发现呢？本辑数据光碟画集大爆发，海量彩图美不胜收，锁定5月下旬，《I2》与你不见不散。

5月下旬 全国上市